

DESCUBRE LA TÉCNICA DEL CÓMIC DE LA MANO DE PROFESIONALES

APRENDE a DIBUJAR CÓMIC

volumen 1
3ª EDICIÓN

MÁS DE
140

PÁGINAS

A CARGO DE
**ADAM HUGHES,
JIM LEE,
MIKE WIERINGO,
GARY FRANK,
Y MUCHOS MÁS!**



DOLMEN
EDITORIAL

DOUBLE PAGE SPREAD

EDGES, TAPE ON BACK DO NOT OVERLAP

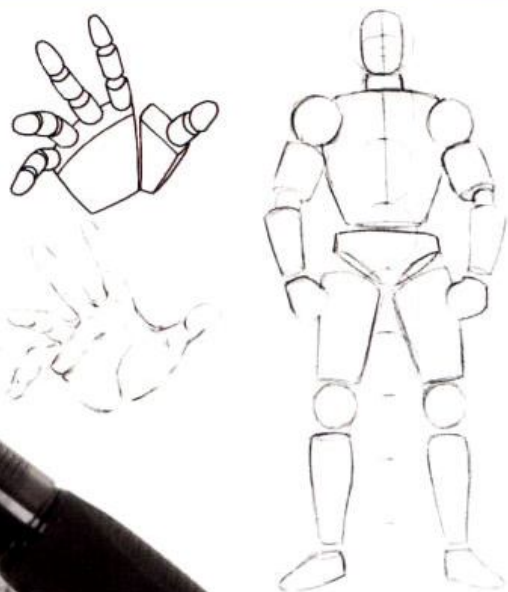
APRENDE a DIBUJAR CÓMIC

volumen 1

EDITOR: Vicente García
DISEÑO GRÁFICO: Marcos Raya y Azahara Carreras
TRADUCCIÓN: Elena Frau Fuster
ASISTENTE DE TRADUCCIÓN: Nacho Bentz
CORRECCIONES: J. D.
PORTADISTA: Frank Cho
COLOR DE PORTADA: Brett Evans

T. Dolmen Editorial S.L. Aprende a Dibujar Volumen #1. Marzo 2006. C/Guillem Massot nº 7, 1º, 2º. Palma de Mallorca (07003) Tlf. 971 29 04 89. Todas las opiniones expresadas en este volumen corresponden a sus respectivos autores y no tienen porqué coincidir con los de la editorial. El Copyright de la presente obra corresponde a Wizard Entertainment y a Dolmen Editorial para la edición en España. El Copyright de los dibujos y personajes corresponde a sus respectivos dueños. ISBN: 978-84-96706-32-3. Depósito Legal: B-11065-2007 Imprime ALEU S.A.
Segunda Edición: Junio 2006. Tercera Edición: Marzo 2007.

ÍNDICE



4 | INTRODUCCIÓN por Joe Quesada

6 | CAPÍTULO UNO: QUÉ USAR

7 | UTENSILIOS BÁSICOS por Allen Jones

11 | CAPÍTULO DOS: BASES

12 | CONSTRUCCIÓN DE LA FIGURA por Jim Calafiore

16 | PERSPECTIVA BÁSICA por Bart Sears

18 | PERSPECTIVA AVANZADA por Jim Calafiore

22 | USANDO LA PERSPECTIVA por Jim Calafiore

26 | SOMBREADO por Martin Wagner

30 | CAPÍTULO TRES: ANATOMÍA

31 | ESTRUCTURA por Kevin Maguire

35 | CABEZA Y TORSO por Kevin Maguire

39 | EXPRESIONES FACIALES por Kevin Maguire

43 | MANOS por Gary Frank

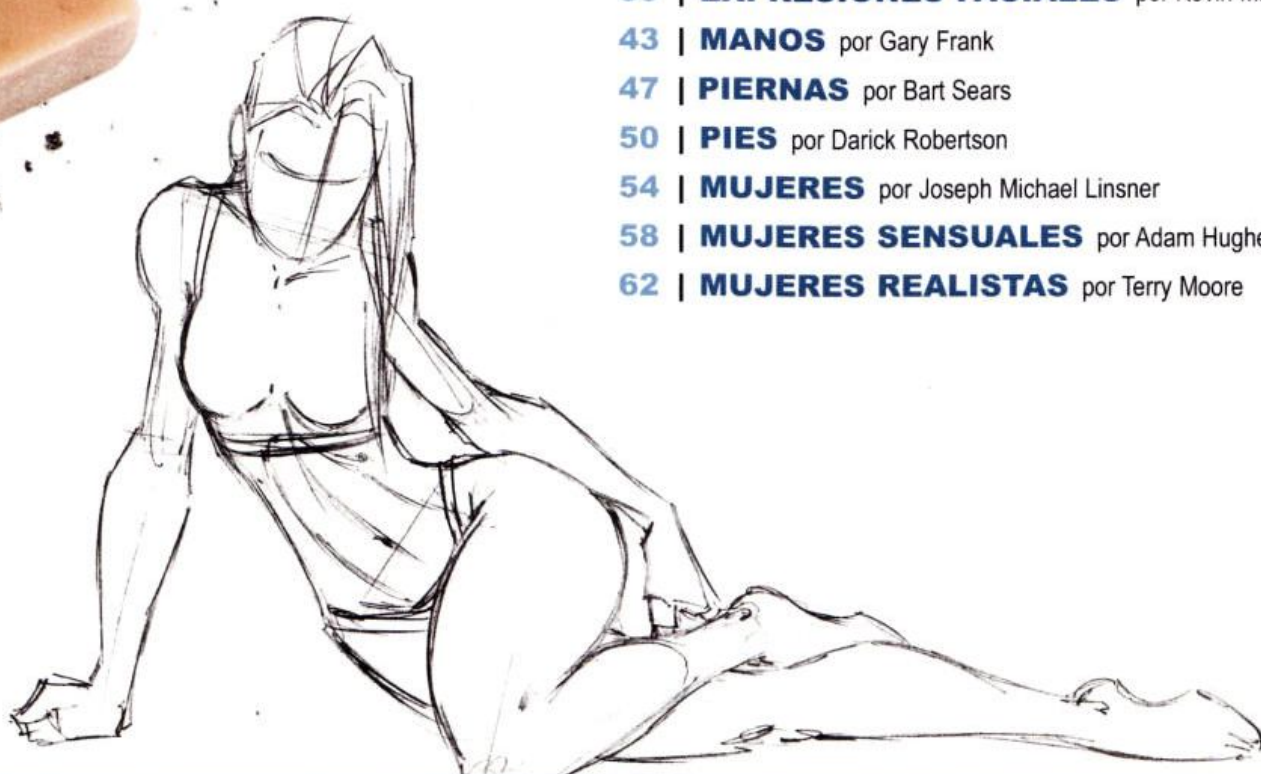
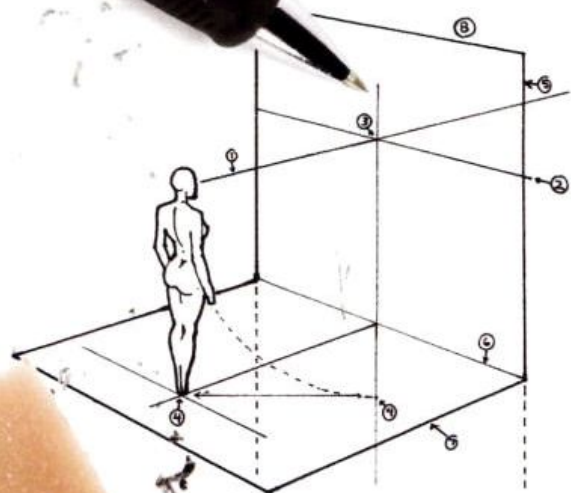
47 | PIERNAS por Bart Sears

50 | PIES por Darick Robertson

54 | MUJERES por Joseph Michael Linsner

58 | MUJERES SENSUALES por Adam Hughes

62 | MUJERES REALISTAS por Terry Moore



- 66 | **SEX APPEAL** por Michael Turner
- 70 | **ADOLESCENTES Y NIÑOS** por Tom Grummett
- 76 | **PROPORCIONES** por Dale Keown



80 | **CAPÍTULO CUATRO: LENGUAJE CORPORAL**

- 81 | **LENGUAJE CORPORAL** por Matt Haley
- 85 | **GESTOS Y MOVIMIENTO** por Bart Sears
- 89 | **ESCORZO DINÁMICO** por Matt Haley
- 93 | **MOVIENDO PERSONAJES** por Mike Wieringo
- 97 | **ESCENAS DE ACCIÓN** por Jim Lee
- 103 | **VOLANDO** por Phil Jimenez



108 | **CAPÍTULO CINCO: CREA TU MUNDO**

- 109 | **REFERENCIAS** por Joe Kubert
- 114 | **FOTO-REFERENCIAS** por Greg Land
- 119 | **FONDOS** por Phil Jimenez
- 123 | **AMBIENTES** por Jim Calafiore
- 127 | **TEXTURAS** por Art Adams
- 131 | **SUPERFICIES METÁLICAS** por Jim Calafiore
- 135 | **VEHÍCULOS** por Sean Chen



JOE QUESADA



Hace algunos años, durante lo que se conoció como la Edad de Oro de la Ilustración Moderna, a los artistas se les exigía un nivel tan alto que sólo conseguían salir adelante aquellos que eran realmente buenos.

En aquel tiempo, cualquier cosa: los libros, las portadas de las revistas, las primeras páginas de los periódicos o los carteles de las películas requerían el talento de los mejores dibujantes del mundo. Era difícil ir por las calles sin ver algunas de las más bellas ilustraciones decorando anuncios, publicidad de coches o incluso envoltorios de comida. Por ello los autores de esas ilustraciones estaban orgullosos de sí mismos, orgullosos de poder demostrar que eran capaces de dibujar cualquier cosa, y quiero decir CUALQUIER COSA, que se les pidiera. Tenían que hacerlo, era su trabajo.

Hoy en día, con los avances de la fotografía y la informática, puede que la era de los grandes ilustradores haya pasado... ¿o no? Podría argumentar que todos los antiguos oficios que se nutrían de estos grandes ilustradores, han desaparecido; pero queda uno que creo es el último bastión donde estos artistas pueden expresarse y enseñar su mercancía. ¡La gran pérdida del mundo publicitario ha sido el beneficio de la industria del cómic!

Muchos han sido los que durante los últimos 20 años han comentado que el arte de los cómics se ha vuelto muy sofisticado. Sin duda, pienso que esto es porque en ningún lugar de la Tierra ni en ninguna otra industria encontraréis la brillantez que anida dentro del mundo de los cómics. Con esto me refiero a los Grandes Maestros de la ilustración; y, aun más importante, de la narrativa. Estos grandes artistas, que en tiempos menos complicados podrían haber trabajado en otros campos, ahora piensan que el mundo del cómic es el lugar donde más cómodos se encuentran. El último lugar donde podrán agarrar un lápiz y usar sus cuasi-divinas habilidades.

Lo que nos lleva hasta este exacto momento, ¡chavales!

Puedo sentir como os sudan las palmas de las manos, y como empezáis a temblar de excitación; lo sé, no podéis esperar a terminar de leer este prólogo y saltar directamente a descubrir lo que esconden estas páginas. Bueno, sólo os pido un poco de paciencia y que compartáis conmigo estas líneas que nos quedan. Mis compañeros de la revista "Wizard" me han pedido que derame sobre vosotros mi sabiduría antes de empezar con sus lecciones.

Al ser Editor Jefe de Marvel, los jóvenes artistas como vosotros siempre me preguntan qué es lo que buscamos en los nuevos talentos, ¿Es una técnica o un estilo especial?, ¿Dinamismo sin complicaciones? o una perfecta anatomía superheroica...

Pues no, nada de eso.

Buscamos tres aspectos principales: un deseo ardiente (llamémosle, el ojo del tigre), el talento para crear historias de manera clara y la habilidad para dibujar cualquier cosa que os pidan, es decir CUALQUIER COSA. ¿Os suena familiar?

¿En qué otro lugar del planeta encontraréis lecciones fáciles de entender que os ayudarán a comenzar vuestro camino hacia la grandeza?

Pensad un poco. Como artistas del mundo del cómic, debéis tener la capacidad suficiente para dibujar un tiroteo en el Lejano Oeste y una fantástica batalla medieval justo después. Y volved a pensar... ¿En qué otro lugar podríais hacer eso?, ¿en qué otro lugar necesitaríais hacerlo y además hacerlo bien?

Lo que nos lleva a este pequeño libro que tenéis entre las manos.

¿En qué otro lugar del planeta encontraréis lecciones fáciles de entender que os ayudarán a comenzar vuestro camino hacia la grandeza?



EVOLUCIÓN DE UNA PORTADA, para el Wizard #151 desde el boceto hasta el color final, cortesía de Joe Quesada.



FOTO: PAUL SCHULZ. MARVEL CHARACTERS: TM & © 2005 MARVEL. CHARACTERS: TM & © 2005 MARVEL. ALL RIGHTS RESERVED.

¿Dónde conseguiréis la práctica y los conocimientos que os llevarán a ser artistas profesionales del cómic? ¿Y, en qué otro lugar encontraréis todo esto explicado por Grandes Maestros de la talla de Art Adams, Jim Calafiore, Sean Chen, Frank Cho, Gary Frank, Tom Grummett, Matt Haley, Scott Hanna, Greg Horn, Phil Jiménez, Dale Keown, Joe Kubert, Greg Land, Jim Lee, Kevin Maguire, Doug Mahnke, George Pérez, Tom Raney, Eduardo Risso, Darick Robertson, Bart Sears, Michael Turner, Martin Wagner y Mike Wieringo? Pues aquí, justo aquí. En esta pequeña recopilación de artículos aparecidos en la revista "Wizard", vais a encontrar todo lo que os hará falta para llegar a convertirlos en artistas de verdad; y todo explicado por los tipos que están en las trincheras, los mejores dibujantes de cómic del mundo. Y si no, fijaos en mí: soy el que manda en Marvel y lo único que he tenido que hacer son algunos dibujitos interesantes. Bueno, algunas cosas más he hecho... pero seguro que influyeron bastante.

Puede que todo esto os resulte difícil, - nos ha pasado a todos al principio -, pero os diré el secreto: ¡Es increíblemente divertido! Tenedlo en mente y os encontraréis terminando estas lecciones casi de inmediato y deseando aprender más. Imaginad que algún día llegáis a pagar vuestro alquiler simplemente garabateando vuestros personajes favoritos. Es mejor que cavar zanjas, seguro. Y bueno, si estuvierais leyendo este libro únicamente a modo de diversión, ¡no os preocupéis! Pasad un buen rato haciendo unos bocetos. ¡No creo que haya un hobby mejor que este!, excepto mirarme la parte interior de los párpados mientras duermo...

Y para acabar, una pequeña recomendación: no os saltéis ninguna parte por aburrida que os parezca; todo es importante. No os podéis centrar sólo en la parte de anatomía o sólo en la de narrativa sin tener en cuenta la perspectiva. Tampoco se puede trabajar con luces y sombras sin aprender a combinarlas con la narración.

Todo va unido, todo está relacionado y todo es parte del aprendizaje requerido para alcanzar la maestría.

¡Y esto es todo, jóvenes promesas! Espero poder verlos algún día en una de las convenciones que organiza la revista "Wizard", con vuestros portafolios llenos de dibujos. Quién sabe, a lo mejor algún día seréis uno de nuestros superartistas. O quién sabe, quizás algún día lleguéis a ser el Editor Jefe de Marvel. Aunque, bueno...no he dicho nada, que no quiero dar ideas....

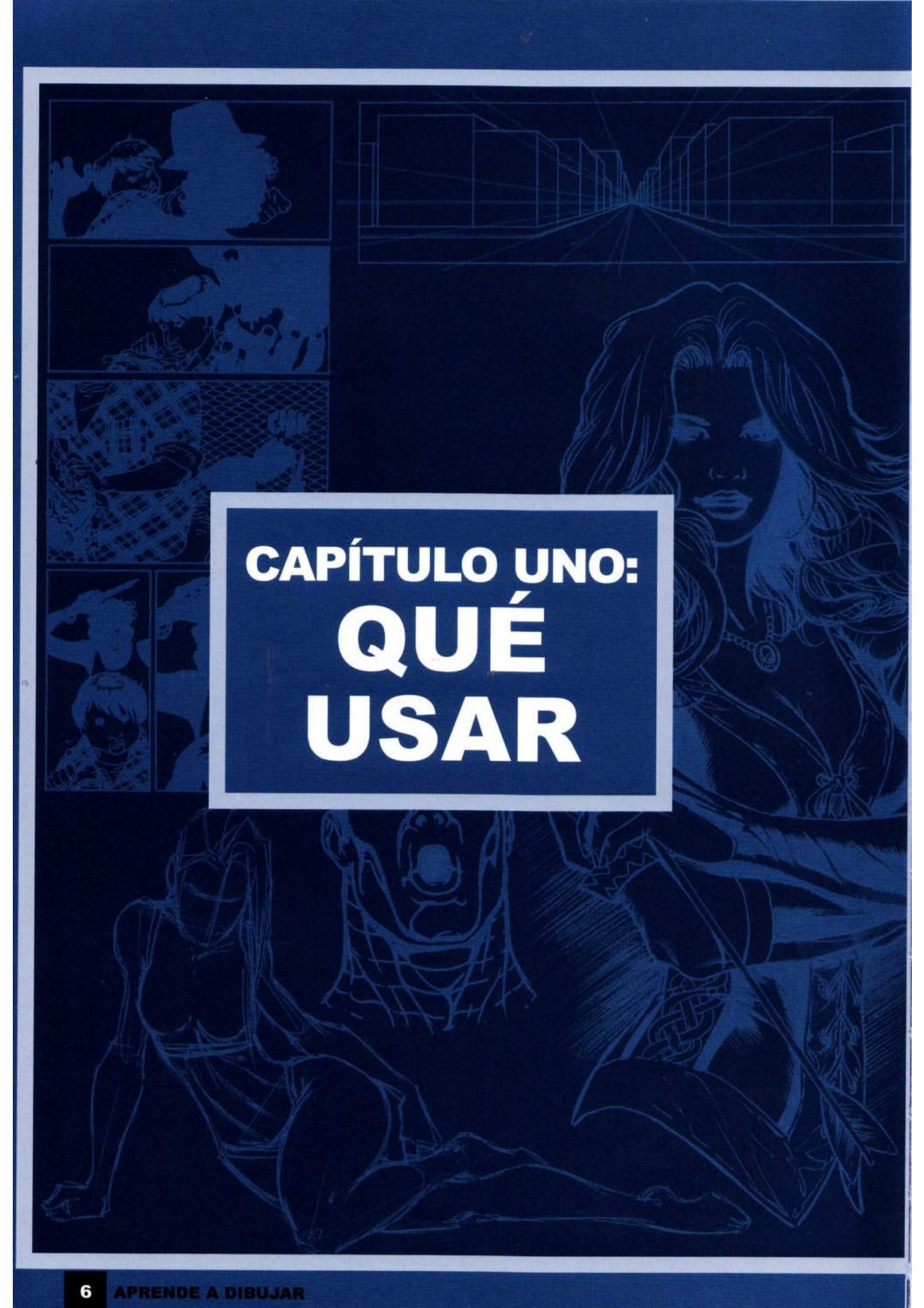
Nos vemos en los tebeos,



Joe Quesada
Editor Jefe de Marvel

Los impresionantes lápices de Joe Quesada han creado algunas de las mejores páginas de *Daredevil* y *Factor-X* de Marvel.





CAPÍTULO UNO: QUÉ USAR

UTENSILIOS BÁSICOS

Por Allen Jones

Incluso Jack Kirby necesitó una goma. Y no necesitaréis sólo una goma para ser los próximos Jim Lee o Alex Ross. Necesitaréis lápices adecuados, una regla en T y pinceles para ahorrar tiempo; evitad el material inadecuado para no desanimaros, utilizad los utensilios recomendados y dadle vitalidad a vuestros lápices. Es cierto que a la hora de buscar el material que realmente necesitáis en una tienda de

arte especializada os podéis sentir como buscando una aguja en un pajar.

En este capítulo os vamos a enseñar a distinguir lo que os hará falta de lo que no, pasando por los lápices, la tinta o las gomas de borrar; y también os acercaremos a la mesa de dibujo de los profesionales. ¡Ahora dejémonos de cháchara y vayamos a comprar todo aquello que nos haga falta!

LÁPICES

GRAFITO. Estos lápices (4) se pueden encontrar en una amplia variedad de densidades, desde 9H (los más duros) hasta los 9B (los más blandos). Las "minas duras" tardan más en gastarse y no necesitarás borrar mucho. Con las "minas blandas" ensucias un poco más y se gastan antes. Además encontraréis más difícil entintar sobre "minas blandas", porque la tinta tiende a resbalar sobre ella. Los paquetes de 12 unidades pueden costar entre 4 y 12 €.

DE MINA. Estos lápices (1) los encontraréis también con minas muy diferentes, y tienen una gran ventaja sobre sus otros hermanos de grafito: nunca tendréis que sacarles punta. "Yo uso un lápiz de mina 0.5 en todos mis cómics, utilizando desde uno H hasta uno B en los receptáculos" dice el dibujante Steve McNiven de Ultimate Secret. Existe otro tipo de portaminas (de 2mm) que sujeta más y mejor (2), su mina es más gruesa pero requiere que se afile a menudo. Los lápices de mina (también conocidos como portaminas) cuestan entre 3 y 13 €.

LÁPICES AZULES. Muchos artistas, como, George Pérez (JLA/Vengadores), utilizan un lápiz azul (3) para abocetar y poder trabajar luego sobre ellos. El lápiz azul no se refleja bien a la hora de escanear el dibujo como mapa de bits o fotocopiarlo; y os permitirá distinguir lo que hayáis abocetado, en azul, de los lápices finales, en negro. Suelen costar alrededor de 1 € cada uno.



PINCELES

TIPOS DE PINCELES

Probablemente utilizaréis más los pinceles de dibujo que vuestros cepillos de dientes, así que será importante que conozcáis bien el uso de cada pincel, porque cada uno es diferente: las cerdas son diferentes, las puntas son diferentes y el acabado de vuestro dibujo será diferente también dependiendo del pincel que utilicéis. Por ejemplo: los pinceles anchos (es decir, los que tienen el anillo metálico que sujeta las cerdas ancho y aplanado) son buenos para las líneas anchas y para rellenar de tinta zonas grandes; mientras que los más finos y redondeados os irán mejor a la hora de perfilar los detalles. La longitud de las cerdas y del mango también afectará a la cantidad de tinta que queramos usar.



WINSOR & NEWTON SERIES 7 Esta serie es la más utilizada por los dibujantes de cómics, incluyendo al dibujante de "Astonishing X-Men", John Cassaday. Tom Nguyen (entintador de "Batman") dice: "No busquéis pinceles baratos. Yo personalmente uso las series 7 de Winsor & Newton porque si los cuidáis bien, tendréis pinceles para toda la vida". La serie 7 es un set de cinco pinceles que cuesta unos 300€, pero individualmente el más caro ya cuesta 200€. Para un aspirante a profesional puede ser una inversión que merezca la pena.

PINCELES BARATOS Existen también alternativas más baratas para aquellos que no lleguen al presupuesto. Los pinceles sintéticos ofrecen diversas opciones: por ejemplo, Golden Sable tiene pinceles a un precio muy asequible, especial para estudiantes. Los pinceles sintéticos os costarán todavía menos dinero, pero se estropean mucho más rápido que los pinceles de pelo genuino.

*N. d. T.: Algunas de estas marcas pueden ser difíciles de encontrar en España. Existen otras marcas similares, preguntad en las tiendas especializadas. Los precios son orientativos y pueden variar de EE.UU. a España.

UTENSILIOS BÁSICOS

PUNTAFINAS Y PLUMILLAS

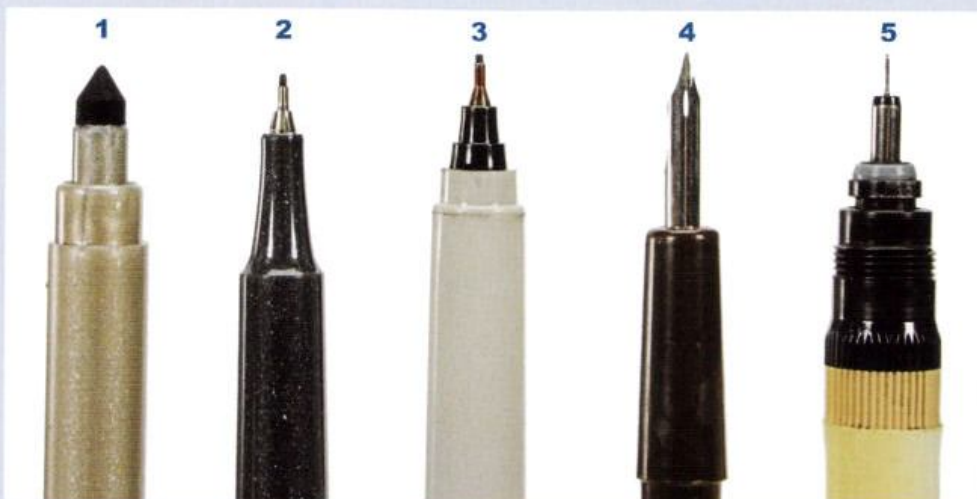
Otra opción que tenéis a la hora de entintar son las plumillas y los puntafinas; si los usáis bien os puede ser lo más práctico. Con los pinceles por ejemplo, os puede resultar más complicado porque tendréis que elegir el pincel adecuado y tener mucho pulso.

ROTULADORES (de punta redonda). Probablemente os serán muy útiles gracias a la gran cantidad de tinta que son capaces de soltar. Suelen ser baratos y no hace falta que estéis

pendientes de recargarlos ya que son de un solo uso. Existe un pequeño problema y es que la tinta puede traspasar el folio sobre el que estéis trabajando, así que id con cuidado con lo que tengáis debajo del papel y olvidaros de usarlos si tenéis una libreta. Los más anchos (1) son lo más adecuados para entintar zonas grandes mientras que los finitos (2) y los puntafinas (3) os irán mejor para los pequeños detalles.

ESTILOGRÁFICOS. A diferencia de los rotuladores, los estilográficos (por ejemplo, los Rotrings) (5) mantendrán vuestros trabajos intactos durante años. Se rellenan de tinta de la India y así consiguen una línea bien definida, precisa y fina (o "línea plana"), y como retienen mucha tinta, gastan poco y suelen ser muy duraderos. Sin duda son los mejores para los bordes y demás. "A la hora de usar estilográficos, uso los Rapidographs comunes de Koh-I-Noor." Dice el dibujante de Astonishing X-Men, John Cassaday. Las puntillas cambiables las podréis encontrar en una amplia variedad de tamaños, por eso quizás os sea útil comprarlos en set y así podréis ir cambiando según la anchura que necesitéis. Un set os puede costar unos 100€.

PLUMILLAS. Las plumillas (4) tienen también sus contratiempos, no os creáis. Por ejemplo, algunos dibujantes piensan que son temperamentales y difíciles de limpiar, incluso que su línea es demasiado consistente y resulta casi imposible ofrecer cambios de anchura o calidad. Si sólo necesitáis hacer líneas finas (aunque haya unas más gruesas que otras) la plumilla os vendrá como anillo al dedo. Es como la típica pluma que se moja en el bote de tinta. Gracias a que vais a encontrar diferentes "puntas" intercambiables en las tiendas, podréis conseguir el efecto que necesitéis en todo momento. Recordad que la reserva de tinta está dentro de la "punta", al ser tan pequeña necesitaréis recargar frecuentemente y sólo podréis realizar líneas relativamente cortas.



TINTAS

Como os he dicho antes, lo mejor son las tintas de la India, y la marca queda a vuestra elección. Con el tiempo iréis viendo que os irán mejor unas que otras según el instrumento que utilicéis. "Experimentad con diferentes marcas para ver cuál os va mejor" dice Nguyen. "No hay dos frascos iguales". Afortunadamente, contamos con una amplia variedad de tintas para elegir.

Un par de consejos: algunos pinceles se pueden usar con tintas densas (como las que hace por ejemplo Koh-I-Noor). También podéis mezclar tintas densas con otras más líquidas hasta que encontréis la consistencia que necesitáis. Si estáis usando una plumilla, la tinta más líquida (por ejemplo Higgins) hará que esta herramienta se os deslice mejor. Los estilográficos, al igual que los puntafinas, pueden ser los que más os cuesten limpiar y usar, por eso tened en cuenta que hay que trabajar con la tinta que se adecue al instrumento que estéis usando.

Y no os preocupéis: ¡por supuesto que vais a hacer fallos!; pero para eso tenemos el Pro-White. Es un líquido que ayuda a la hora de corregir, hace "opaca" la tinta y es mucho más efectivo que un blanqueador normal.

"Aprender el cómo y el porqué de las cosas os ayudará a personalizar vuestro trabajo y hará que seáis únicos."

—JOHN CASSADAY, *Astonishing X-Men*



GOMAS

GOMAS MOLDEABLES (1) Estas gomas borran a la perfección las líneas del lápiz después de entintar el dibujo. Gracias al material del que están hechas, se pueden moldear de diferentes maneras (y de forma muy cómoda) para facilitarnos el trabajo a la hora de borrar grandes superficies. Son muy económicas y suelen costar cada una menos de 1€ dependiendo del tamaño.

GOMAS ARTÍSTICAS (o de miga de pan) (2) Se trata de una goma muy blandita que se desmenuza muy fácilmente y que además tratará vuestros dibujos con mucho cuidado (más que la típica goma de cuando éramos niños). Las típicas "miguitas" que dejan las gomas tradicionales al borrar pueden generarnos más de un problema; este tipo de gomas nos ahorrarán este inconveniente.

GOMA ROSA (3) Es la tradicional goma de toda la vida que todos conocemos y que tanto queremos... Va muy bien a la hora de borrar las líneas del lápiz, pero se puede convertir en una mala aliada si no vais con cuidado, ensucian mucho el papel.

GOMA BLANCA DE VINILO (4) Son las más usadas a la hora de corregir y borrar, son las reinas de las gomas. Van muy bien sobre tinta, no se desmigán y duran muchísimo más que cualquier goma convencional.

ALMOHADILLA LIMPIADORA (5) Es una bolsa de fino algodón llena de de partículas borradoras.. No es que sea una goma de borrar normal, pero va bien porque también ensucia muy poco: la capa porosa hace que las partículas se filtren dentro de ella. Por eso si usáis reglas o escuadras (que tanto ensucian los dibujos), estos "saquitos limpiadores" os irán de perlas (también podéis usar sólo para esto un pincel ancho limpio a modo de escoba).



"Lo que me va bien a mí, no tiene porqué irnos bien a vosotros. Por eso, haced vuestros propios experimentos antes de dirigiros a una tienda de arte"

—STEVE McNIVEN, *Ultimate Secret*

HERRAMIENTAS PARA EL DIBUJO

A menos que seáis un fenómeno extraño de la naturaleza, necesitaréis ayuda a la hora de dibujar líneas rectas o círculos perfectos. Vuestros amigos entonces serán herramientas como las reglas en T (1), escuadras (2), plantillas para hacer varias figuras (3), un buen compás (4), una esponja (5) y un trapo (6) para tenerlo todo a punto y mantener las herramientas bien limpias.

PAPEL BRISTOL

Y ahora que ya sabéis con qué tenéis que dibujar, hace falta saber sobre qué hay que dibujar, ¿no? Pues bien, casi todos los profesionales utilizan el papel Bristol de 3 capas, que tiene dos acabados: uno liso y otro más áspero. El acabado de la parte caliente (lisa) es preferible para trabajar con tinta, porque la superficie es más suave y más lisa; mientras que la parte fría (más áspera) es mejor para los carbonillos, pasteles y demás. El papel Bristol se compra en hojas grandes y podréis cortarlo a la medida que queráis. Es barato y no os costará encontrarlo.



UTENSILIOS BÁSICOS

VUESTRO LUGAR DE TRABAJO

El día que tengáis vuestro propio espacio y vuestro estudio será el día que os sintáis como un artista de verdad. Lo primero que necesitáis es una buena mesa de trabajo, que sea ajustable y os permita colocar la página en la que estéis trabajando en un ángulo de 90° respecto a vuestros ojos. Este tipo de mesa suele costar entre 300 y 400€, aunque siempre podéis encontrar modelos mucho más baratos. Además de una silla cómoda, necesitáis también una buena luz por encima de la cabeza. El legendario artista de Spider-Man, John Romita Sr. dice: "Os recomiendo una lámpara con doble bombilla: fluorescente / incandescente. La luz que emiten este tipo de lámparas es muy parecida a la luz natural, y ésta luz es la mejor para vuestros ojos." Por otra parte, tener un espejo es útil a la hora de dibujar expresiones faciales. Decorad vuestro espacio con objetos y artículos que os inspiren -pósters, muñecos u originales que hayáis conseguido-, ¡y ya podréis comenzar!



LAS MEJORES REFERENCIAS

Aquí tenéis una serie de libros y referencias que os irán bien a la hora de dibujar y aprender sobre el tema. Si necesitarais ayuda en un campo en concreto, está claro que deberéis profundizar en vuestra búsqueda para encontrar consejos sobre aquello que realmente os está causando dificultades.

DIBUJO DE FIGURAS Y ANATOMÍA

"Dynamic Figure Drawing", "Dynamic Anatomy", "Dynamic Heads and Hands" de Burne Hogarth - el artista que consiguió su reputación dibujando las tiras de "Tarzán" en los años 30 y 40 os da los mejores consejos sobre el tema.

"George Bridgman's Complete Guide to Drawing From Life" - una colección con cantidad de posturas dinámicas que recopila los diferentes volúmenes que Bridgman escribió en un solo tomo.

"Human Anatomy For Artists" de Eliot Goldfinger - un poquito caro, pero muy exhaustivo.

TEORÍA

"Comics and Sequential Art" de Will Eisner - el creador de "Spirit" nos enseña todos los trucos sobre la narrativa gráfica.

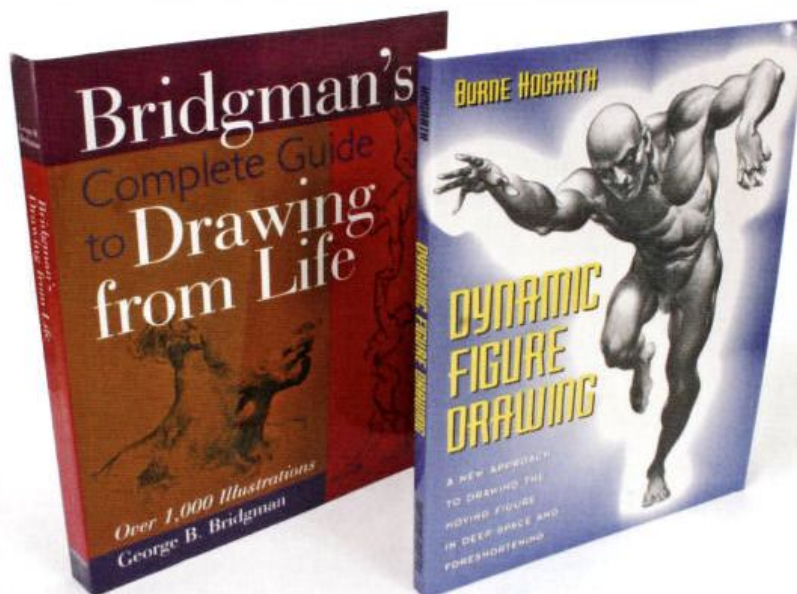
"Understanding Comics" y "Reinventing Comics" de Scott McCloud - ambos libros contienen ideas frescas, consejos y diferentes puntos de vista dentro del arte del cómic.

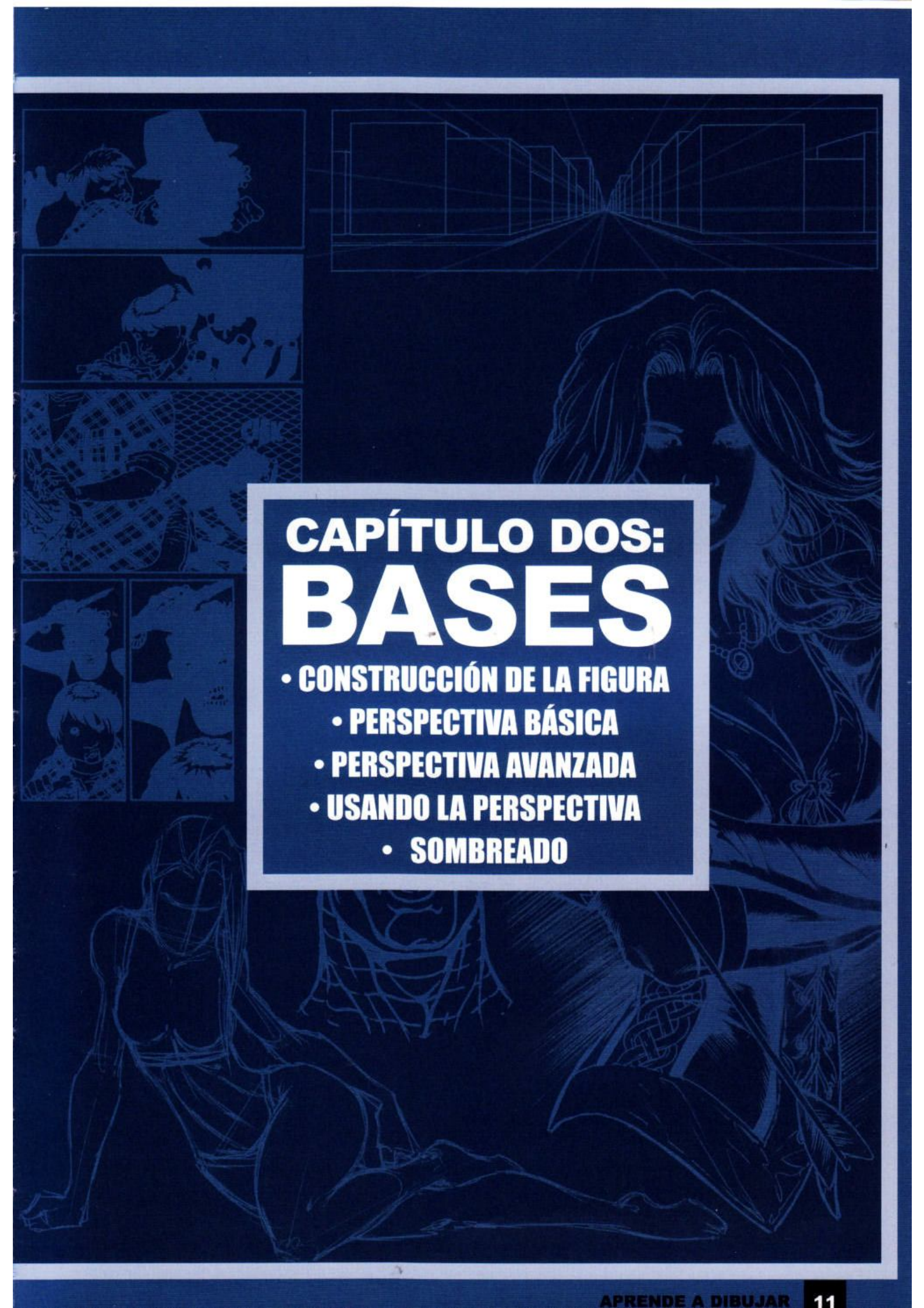
OBRAS MAESTRAS DEL CÓMIC

"Watchmen" de Alan Moore y Dave Gibbons - una revolucionaria aproximación a la narrativa de superhéroes.

"Batman: Año uno" de Frank Miller y David Mazzucchelli - gran ejemplo de un excelente uso de las luces y las sombras.

"The Deadman Collection" de Neal Adams - una mirada al innovador y dinámico arte de Adams en su máximo esplendor de finales de los 60.





CAPÍTULO DOS: **BASES**

- **CONSTRUCCIÓN DE LA FIGURA**
 - **PERSPECTIVA BÁSICA**
 - **PERSPECTIVA AVANZADA**
- **USANDO LA PERSPECTIVA**
 - **SOMBREADO**

CONSTRUCCIÓN DE LA FIGURA

POR JIM CALAFIORE



Los métodos para la construcción de la figura pueden variar según el artista y su estilo. Se trata de encontrar el proceso adecuado y de no prolongarlo en exceso, sobre todo si se trabaja en un título que se publica mensualmente. Así es como comienzo yo.

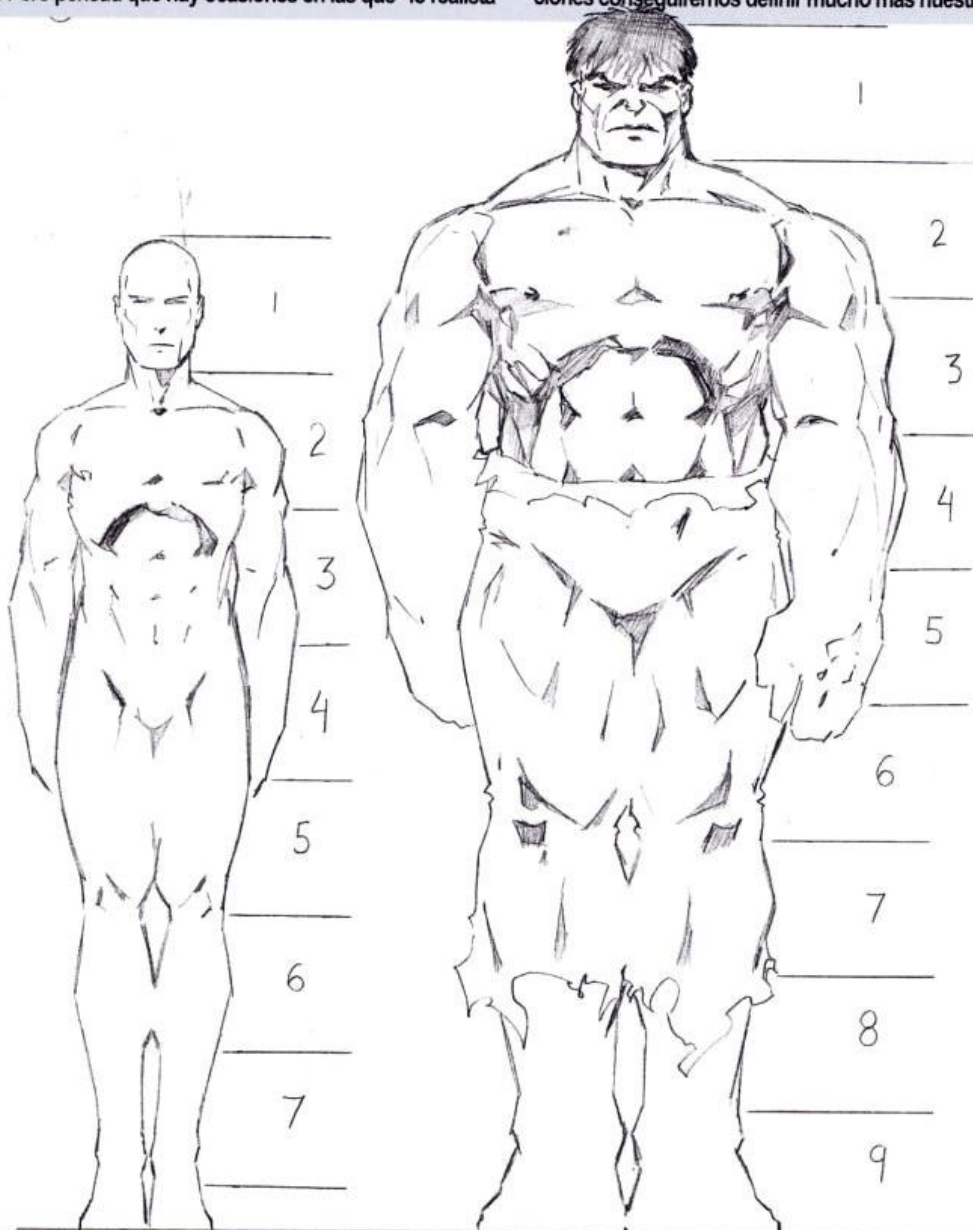
Antes de empezar: esto no es una clase de anatomía. Ahora no hay tiempo para explicar esta asignatura.

Sinceramente, os recomiendo que busquéis libros sobre anatomía humana o sobre cómo dibujar figuras. Incluso si conocéis escuelas o estudios que ofrezcan clases de dibujo con modelos reales, apuntaos. ¿Por qué? Pues porque debemos partir desde el principio. Es necesario comprender la estructura base antes de modificarla.

ADAPTANDO PROPORCIONES

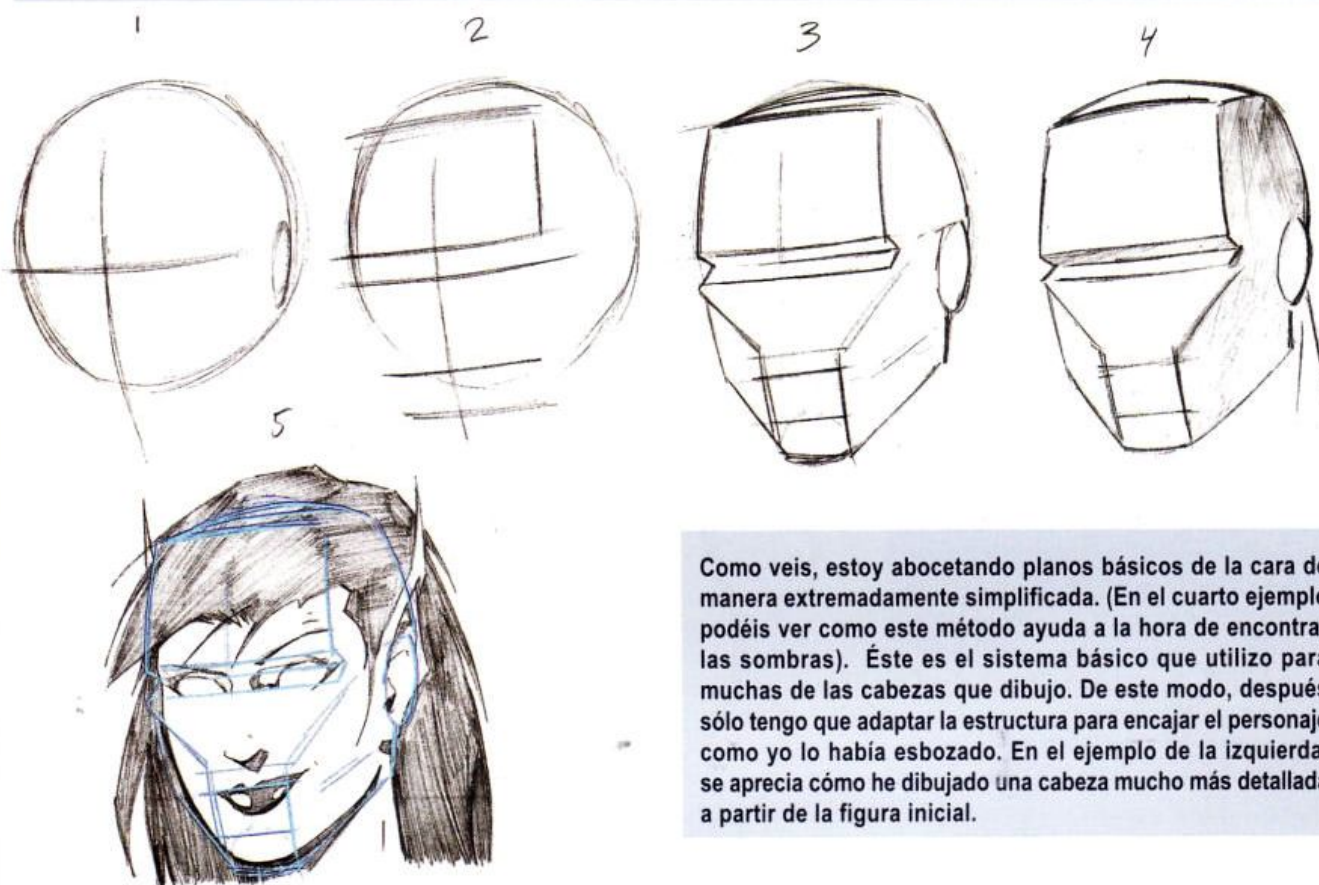
A la hora de utilizar la altura de la cabeza como unidad de medida, debemos saber que la altura media de un cuerpo humano se sitúa entre siete y ocho cabezas, más o menos. Pero no estamos dibujando personas reales. Todos nosotros hemos visto una amplia variedad de proporciones del cuerpo humano en los cómics. Sabemos que depende del artista, pero es importante que las grandes proporciones sigan también un patrón realista. Depende de vosotros, vosotros decidís cuál es el mejor método. Pero pensad que hay ocasiones en las que "lo realista"

no funciona. Hulk, por ejemplo, podría parecer un humano más (proporcionalmente hablando) a pesar de su voluminosa musculatura. Es el enorme tamaño de su cuerpo comparado con el de su cabeza el que le da este aspecto descomunal. (También podría ser dibujado más grande en conjunto, y yo agrandaría el tamaño de sus manos y sus pies incluso más). Posiblemente no podríamos visualizar a Thor si éste no tuviera los hombros dos veces más anchos de lo normal. Variando las proporciones conseguiremos definir mucho más nuestro personaje.



ENCAJANDOCABEZAS

A la hora de dibujar una figura, generalmente empiezo por la cabeza. Encuentro más fácil dibujar el resto del cuerpo a partir del cuello que intentar posicionar la cabeza respecto a un cuerpo ya dibujado. El siguiente diagrama muestra los cuatro pasos que



Como veis, estoy abocetando planos básicos de la cara de manera extremadamente simplificada. (En el cuarto ejemplo podéis ver como este método ayuda a la hora de encontrar las sombras). Éste es el sistema básico que utilizo para muchas de las cabezas que dibujo. De este modo, después sólo tengo que adaptar la estructura para encajar el personaje como yo lo había esbozado. En el ejemplo de la izquierda, se aprecia cómo he dibujado una cabeza mucho más detallada a partir de la figura inicial.

DANDOUNGIRO

Para empezar a trabajar sobre una postura específica, empiezo dibujando pequeñas figuras con "palos". A menos que el personaje esté erguido de pie sin más, trato de girar el cuerpo, aunque sea un poquito. Esto da tensión a la postura.

En la **Figura A**, he dibujado líneas horizontales a través de la cabeza, los hombros y las caderas, las tres principales partes independientes del cuerpo. Al estar erguido de pie, estas líneas son paralelas. En la siguiente figura, podéis ver las rotaciones de cada línea que se han producido cuando he "girado" la figura.

Tened cuidado. Podéis girarlas sólo hasta que veáis que la figura no resulta creíble. Pensad que ninguna de las partes citadas anteriormente puede colocarse perpendicularmente a la parte que tiene encima o debajo. Probadlo. Girad la cabeza y veréis como vuestra barbilla no alcanza vuestro hombro... al menos no sin agudos dolores y una visita al quiropráctico. Lo mismo ocurre con el torso y las caderas.

Algunas veces incluso dibujo las "líneas de giro" primero, sólo para ver como quedaría la tensión del personaje.

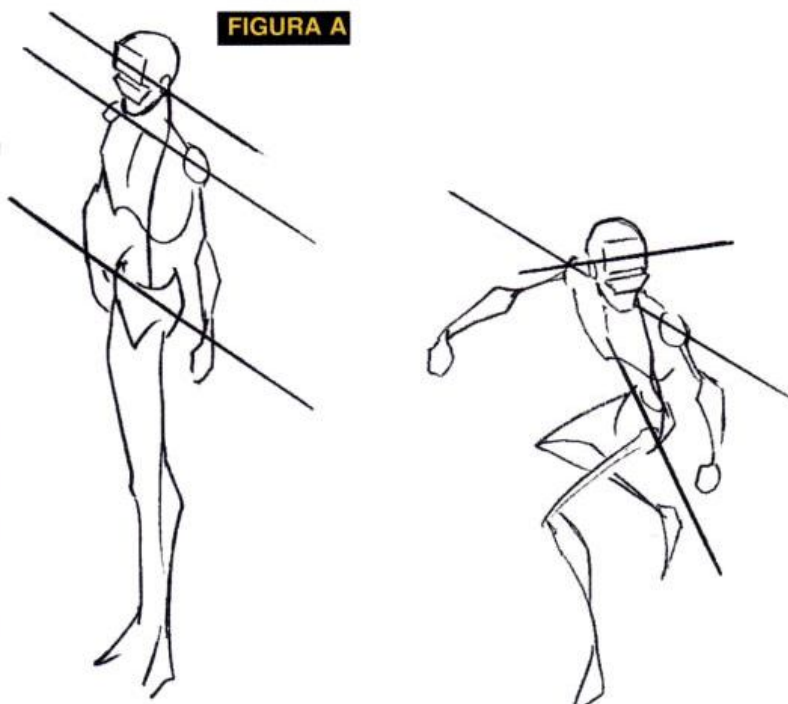


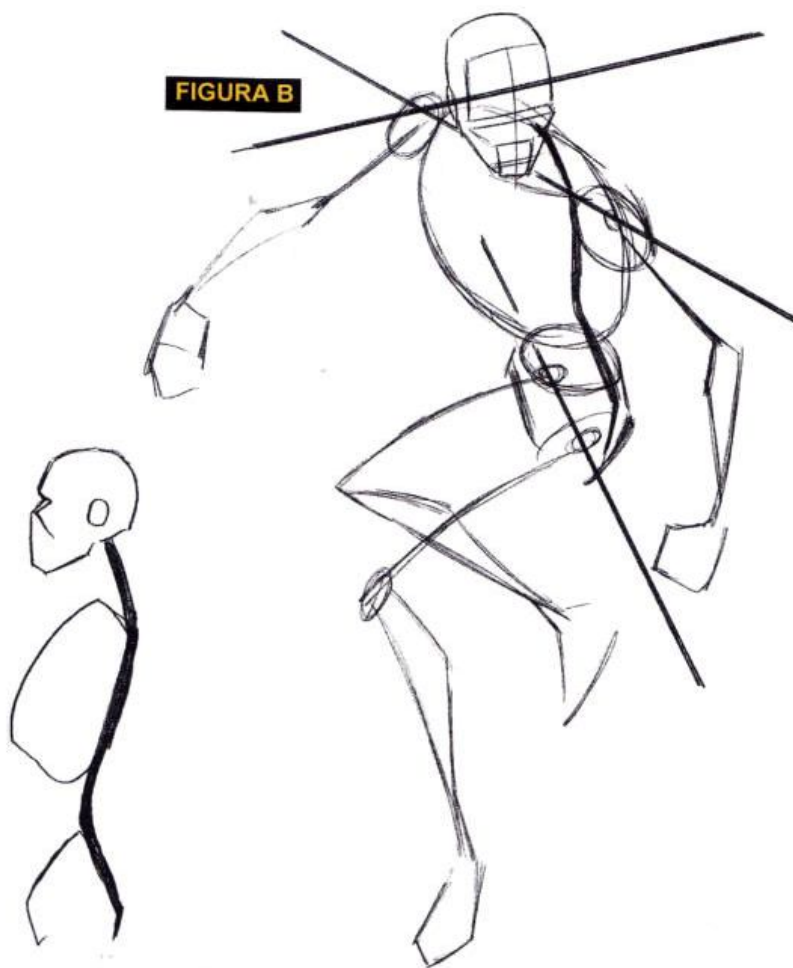
FIGURA A

HUESOS PELADOS

Al pasar la **Figura B** al tamaño que va a tener, da la impresión de que voy a empezar otra simple figura de "palos". Sin embargo, esta vez estoy trabajando con los "palos" del esqueleto humano. Bueno, alguno de ellos y muy simplificados. Nos ayudará trabajar con diferentes tamaños y visualizar las articulaciones.

Como podéis ver, la línea que marca la columna vertebral es más gruesa y definida. En esta fase creo que ayuda abo-cetar la columna vertebral justo después de la cabeza. Nos ayudará a mantener las cosas alineadas y no podréis poner la cadera, el torso y la cabeza fuera de su posición. De la columna "cuelgo" la caja torácica (con forma ovalada) y también la pelvis. Las extremidades saldrán con naturalidad a partir de aquí.

Daos cuenta de que he incluido las "líneas de giro" a través de la cabeza, el torso y la pelvis para que nos ayuden a orientar de nuevo la figura.



APUNTANDO MANERAS

En esta figura, hago hincapié en las formas básicas: el pecho, el tronco, los brazos, las piernas... No estoy buscando todavía ser demasiado específico o claro en el dibujo; sólo me aseguro de que proporcionalmente sea correcto. Para ello, simplemente uso óvalos, tubos y "bloques" para construir la figura. Un buen conocimiento sobre anatomía os ayudará a dar el volumen adecuado a las extremidades y lo demás. Notad que en algunas partes, como el pecho, he empezado delineando los ejes básicos como ya hice antes en "Encajando Cabezas".

NOTA:

¡En vivo!

"Dibuja de la realidad, hasta que la domines: el vidrio de las ventanas, puertas, teléfonos... de todo. Si consigues hacer fondos convincentes, las figuras que dibujes serán mucho más creíbles."

— John Romita Sr., *Amazing Spider-Man*

VAMOSDEFINIENDO

Ha llegado la hora de empezar a definir los músculos. Lo haremos por partes. Como veis en la **Figura C**, hemos empezado por el brazo izquierdo. Os repito otra vez que no puedo daros una explicación extensa sobre anatomía, pero sí puedo sugerir que os documentéis. Creo que las revistas sobre culturismo os pueden ser de mucha utilidad, ya que los músculos están muy bien definidos y se ve claramente la forma en que actúan y como están conectados. Los músculos no son independientes unos de otros, interactúan; por ello crean ese aspecto tan particular. Finalmente desarrollaréis vuestro propio estilo para definir los músculos.



FIGURA C



Y ENTONCES...

Añádidle el vestuario, los complementos y demás detalles, y listo. Seguramente pensaréis que la figura del quinto apartado "Apuntando Maneras" no podría llegar a ser Lobezno. ¡Era demasiado delgada! Esto es. Los conocimientos básicos para la construcción de una figura son iguales para un tipo normal y corriente que para un enano hiper-musculado con unos palillos metálicos clavados en las manos.

-Espero que no me haya oído

-Oh oh...

-Mmm... mejor me voy. ¡Adiós!

Jim Calafiore, con sus refinadas habilidades ha decorado las páginas de multitud de cómics, incluyendo Aquaman de DC y Exiles de Marvel.

PERSPECTIVA BÁSICA POR BART SEARS



Hola a todos! Mucho de lo que sé sobre la perspectiva fue recopilado a través de diversos medios y en diferentes etapas de mi vida. "On the Spot Guides: Perspective Drawing" de Mark Way (publicado en 1989 por Outline Press, Londres, Inglaterra). Todo lo que queráis saber está ahí, explicado en términos simples y claramente ilustrado. Creedme, si sabéis algo de inglés, no lo

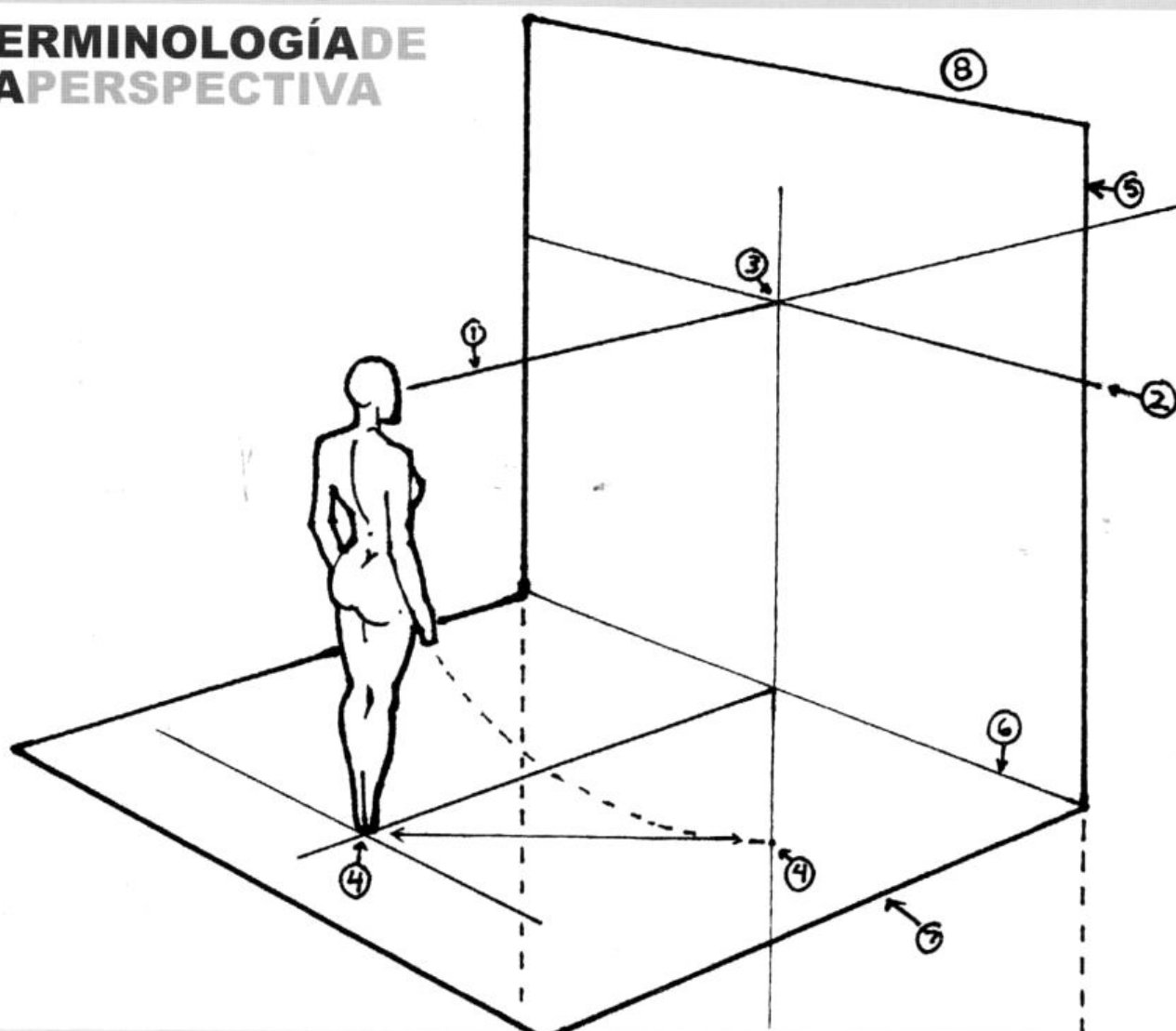
dudéis; es una verdadera joya .

Según el Diccionario de la Real Academia Española entendemos por perspectiva:

1. Arte que enseña el modo de representar en una superficie los objetos, en la forma y disposición con que aparecen a la vista.

No creo que yo lo hubiera podido definir mejor.

TERMINOLOGÍA DE LA PERSPECTIVA

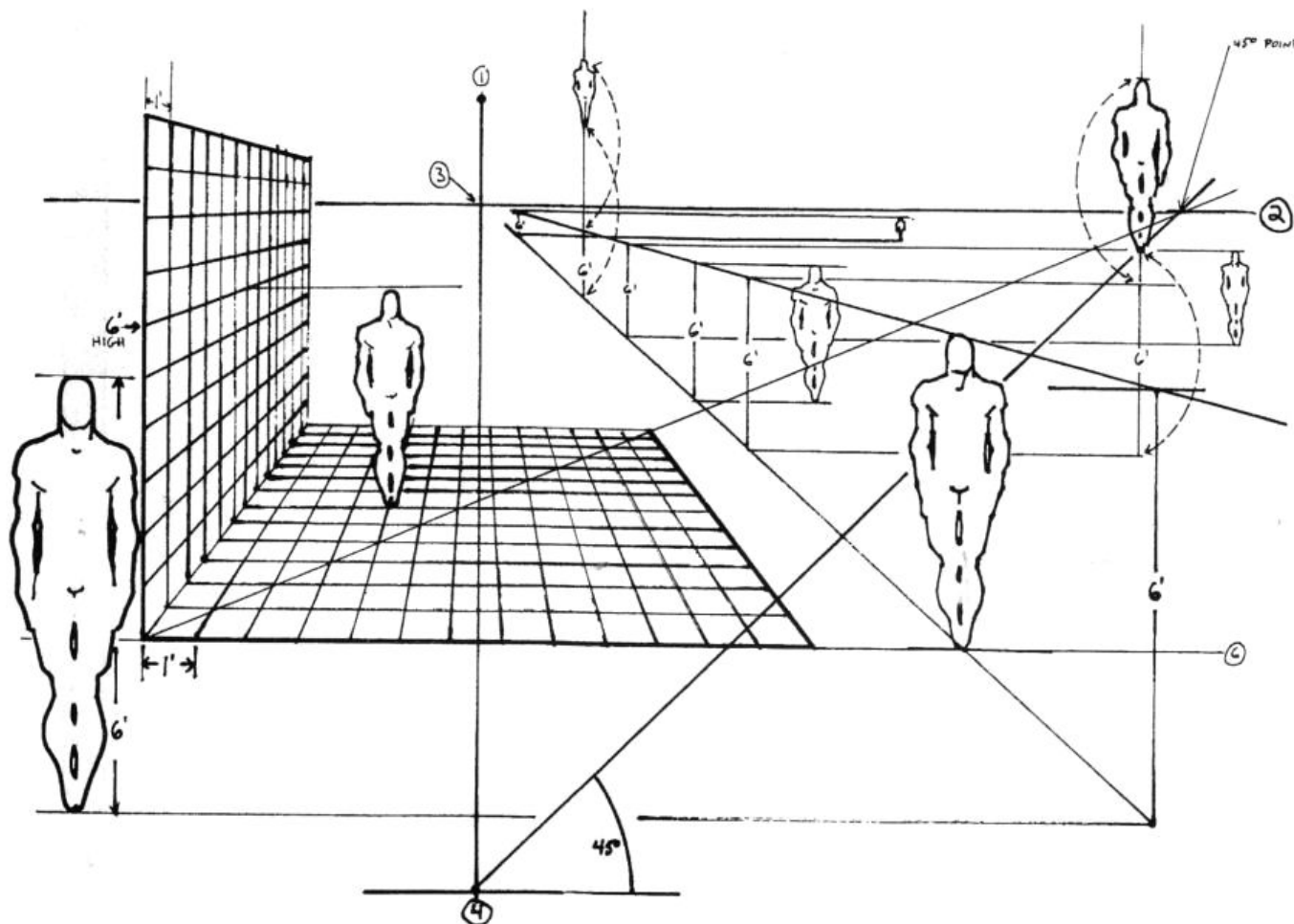


1. línea de visión: línea recta imaginaria que parte desde el punto de vista (en este caso los ojos de la figura) hasta el infinito. También denominada línea de distancia (LD).
2. línea de horizonte: línea dibujada horizontalmente a lo largo del plano del dibujo que intersecciona con la línea de visión.
3. punto de fuga: es el punto donde convergen las líneas paralelas en la línea de horizonte.
4. punto del suelo: el punto en el suelo donde el espectador se sitúa de pie.
5. plano del cuadro: Es un plano vertical imaginario perpendicular a la línea de vista, sobre el cual se bosqueja el dibujo o la pintura. Puede considerarse la superficie de nuestro cartón o del lienzo.
6. línea de tierra: línea destinada a la medición, colocada a ras del suelo es paralela a la línea de horizonte. Une el plano del cuadro con el plano del suelo.
7. plano del suelo: extensión imaginaria, plana y horizontal del suelo sobre el cual estamos de pie. No se debe confundir con el suelo del dibujo.
8. perspectiva de un solo punto: la forma base de perspectiva (ver ejemplo de arriba). Todas las líneas paralelas convergen en ese único punto.

CONVERGENCIA Y ESCORZO

El principio de convergencia nos dice que de un objeto visto en perspectiva (cuyos lados son paralelos), las líneas paralelas que parten del objeto, desde el punto de vista del observador; parecen que se unen en la línea del horizonte (no hay convergencia). Estas líneas son conocidas como líneas de fuga y, el punto donde éstas "convergen" es lo que llamamos "punto de fuga".

Cuando se sitúan a diferentes distancias objetos del mismo tamaño, aparentan ser más pequeños cuanto más lejos están del observador. Esto es conocido como escorzo. Cuando la perspectiva es ligera, el escorzo es gradual y casi invisible; en cambio cuando hay una gran perspectiva, el escorzo es muy pronunciado y con gran dramatismo.



PERSPECTIVA DE UN SOLO PUNTO

En el dibujo de arriba tenéis una cuadrícula realizada con un solo punto de perspectiva. Fijaos como el punto del suelo que veíamos en la página anterior aparece de nuevo en este dibujo. Prestad atención a la línea que une el punto del suelo con la línea de horizonte y observad como el punto de fuga se usa como referencia a la hora de construir el suelo y la cuadrícula que funciona de pared.

Ved también como determinamos la altura de las figuras localizando puntos de equilibrio y siguiendo las líneas de fuga desde la cabeza hasta las líneas verticales dibujadas a través de esos puntos de equilibrio. De todos modos, hay mucho que explicar aquí y muy poco espacio para hacerlo. Estudiad el ejemplo y procurad entenderlo lo mejor que podáis.

NOTA

CUIDAD EL ESTILO

"Dibujar demasiado influenciado por un estilo concreto puede convertirnos en una moda interesante, pero corre el riesgo de convertirte rápidamente en historia antigua y perder la oportunidad de tener un futuro en los cómics."

- Ethan Van Sciver, *Green Lantern: Rebirth*

AQUÍ TENÉIS nuestro primer vistazo real a la perspectiva, un vistazo realmente esquemático. Sé que, quizás, mucho de esto no tenga demasiado sentido para comenzar; pero seguid intentándolo y seguid dibujando. Hay muchísimo todavía por dibujar y este es un escaparate realmente pequeño, pero quédate por aquí, y con el tiempo, conseguiremos explicártelo todo.

Bart Sears, un gran artista que ha trabajado en cómics como Dientes de Sable de Marvel y La Liga de la Justicia de DC, piensa que debéis tener una perspectiva única de la vida, y después, dibujarla.

PERSPECTIVA AVANZADA

POR JIM CALAFIORE

Aquí estoy otra vez. A menudo he afirmado en manuales como este que mis técnicas no son la única manera de trabajar que existe, pero este tema es ligeramente diferente. Cuando nos toca representar escorzos o crear la ilusión de profundidad, es necesario que sepáis trabajar la perspectiva.

Habiendo dicho esto, os diré también que no sería posible que

os diera nociones sobre todas las pequeñas sutilezas que engloba el tema de la perspectiva; no es posible hacerlo en esta parte ni en la siguiente que habla sobre el tema ("Usando la Perspectiva", página 22). Y como ya sabéis, siempre que estéis interesados en cualquier tema o técnica, acudid a una buena biblioteca o librería y buscad un buen libro. Una vez aclarado esto, ¡vamos a empezar!

EL DESVANECEDOR

Vamos a empezar tratando con la perspectiva de un solo punto (Figuras A y B). Y es más sencillo de lo que parece, simplemente es lo que vemos: líneas de perspectiva que tienen su origen en un único punto (llamado punto de fuga) el cual se sitúa en lo que conocemos como línea de horizonte. Si situamos un objeto en un plano, como la Tierra por ejemplo, entonces esa línea que marca el plano será la línea del horizonte. Pero no tiene que serlo siempre. Esta línea también se llama línea de visión. La llames cómo la llames, siempre será paralela al plano de cámara.



FIGURA B

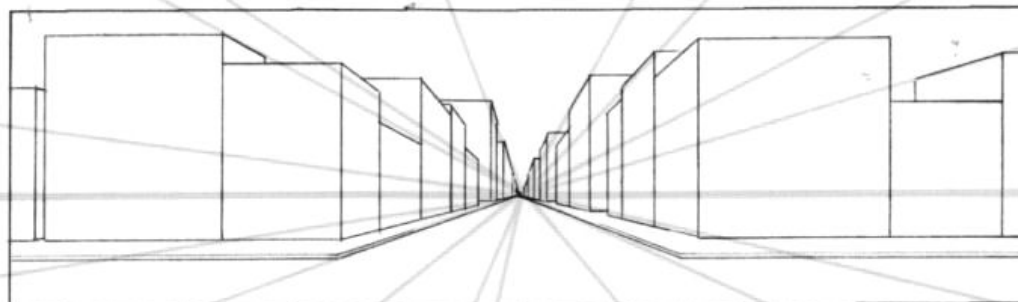


FIGURA C

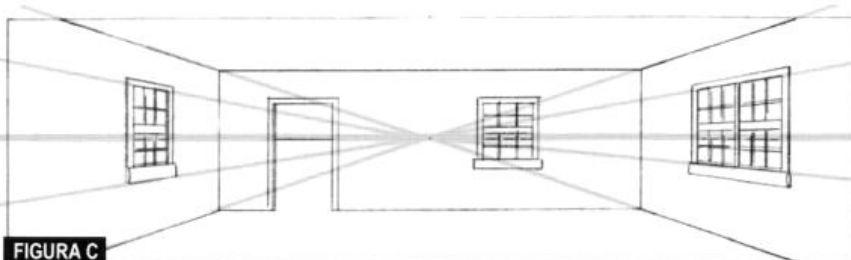
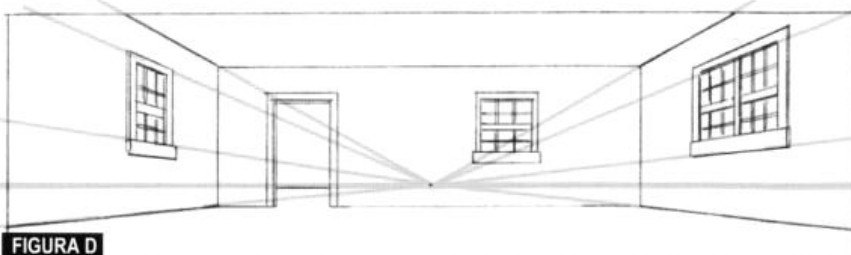


FIGURA D



JUEGO DE NIÑOS

Si hablamos sobre la perspectiva de un solo punto nos toca hablar del escorzo de una dimensión. En la Figura C, la profundidad de la habitación está orientada hacia el punto de fuga. Las otras dos dimensiones, altura y anchura, permanecen paralelas al plano del cuadro.

La perspectiva puede ser manipulada para cambiar la sensación y la atmósfera de la habitación. Para conseguirlo debemos alterar el ángulo del punto de vista (la cámara). En la Figura D, hemos bajado la cámara hasta el punto de vista que tendría un niño. Fijaos en que la línea del horizonte no ha cambiado, sólo ha cambiado nuestra relación respecto a ella.



FIGURA E



FIGURA G

PERSPECTIVA DIVINA

Pero no nos limitemos simplemente a las figuras geométricas. Todos los escorzos dependen de la perspectiva, sobre todo las formas orgánicas. Aquí vemos dos tomas de Thor desde unos ángulos muy extremos (Figuras E y F). La tercera, en el centro, más pequeña que las otras dos, es la que nos ha servido de guía (Figura G). Las líneas que lo dividen nos revelan todo lo que necesitamos saber acerca de las diferentes partes de su cuerpo: la anchura de los hombros comparada con las extremidades inferiores, la caída de su capa en relación con sus pies y sus codos... Si trasladamos esto a las líneas de un punto de perspectiva, conseguiremos un acertado escorzo de la figura.



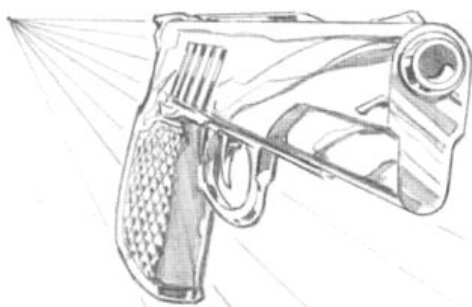
FIGURA F

SOSPECHOSOS HABITUALES

También podéis servirnos de la perspectiva para mantener los tamaños en proporción. Todos sabemos que Cíclope es más bajito que Coloso, pero al estar más cerca, aparece más grande en esta fila de personajes familiares. Seguid la línea de perspectiva y veréis como la cabeza de Cíclope llega a la altura del hombro de Coloso. Además de ayudar a mantener consistente la altura de cada personaje, la perspectiva mantendrá correctamente situados a éstos con lo que le rodea. En una escena en la calle (por ejemplo), puede evitar que un personaje sea más alto que una farola.



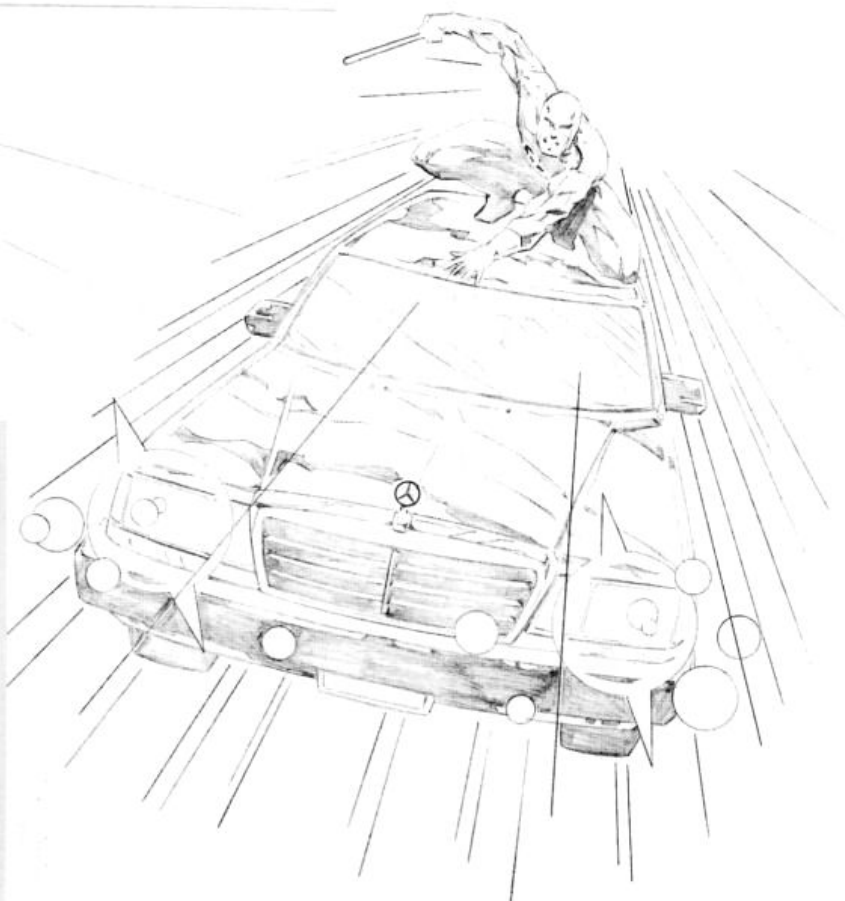
PERSPECTIVA AVANZADA



¡MUÉVELO!

Todo tiene perspectiva, desde objetos tan simples como una pistola hasta cosas mucho más complejas como un coche. Si os fijáis, no hemos hecho un simple dibujo del coche de la derecha, sino que hemos tenido en cuenta la perspectiva ya que así se consiguen escenas mucho más realistas e impresionantes.

Las líneas de perspectiva también se pueden utilizar como "líneas cinéticas o de movimiento". Si pasamos por alto las líneas que he dibujado realmente para marcar la perspectiva, las otras líneas son las que le dan movimiento al coche. Por otra parte, las líneas cinéticas comparten el punto de fuga de los objetos (aunque este punto esté en algún lugar fuera de la página).



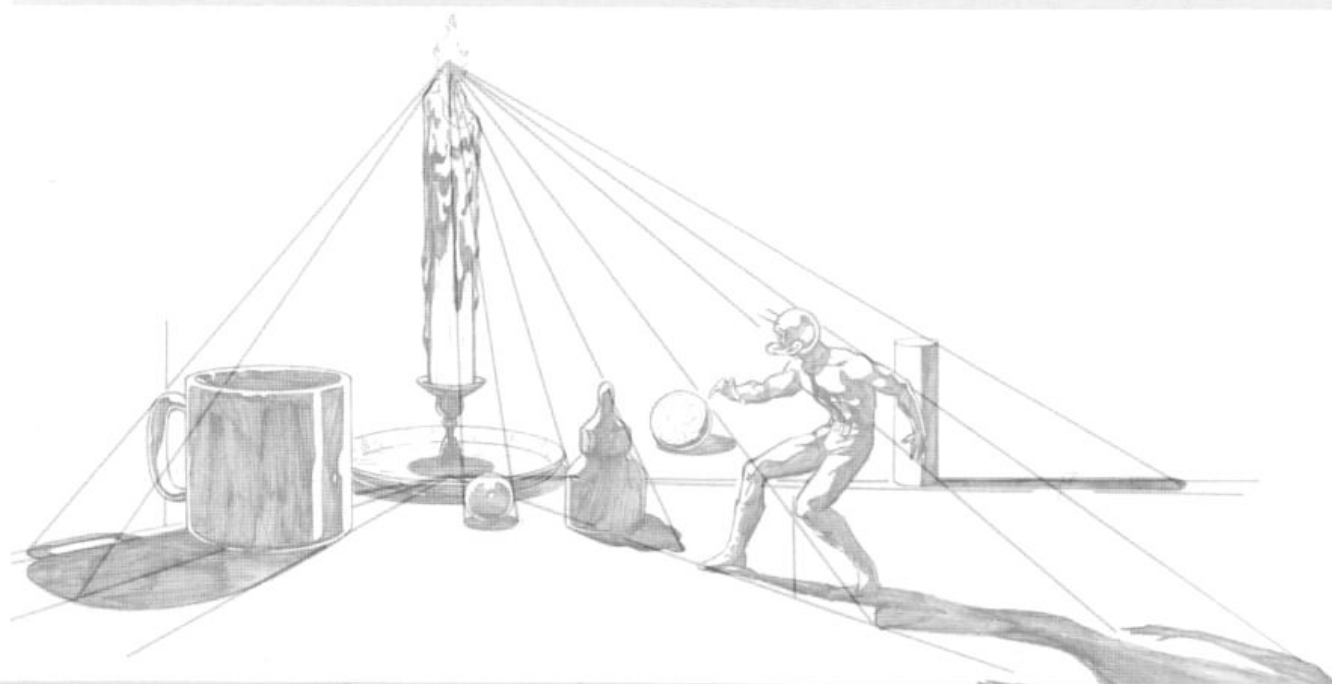
LA SOMBRA LO SABE

Existe un uso de la perspectiva que no involucra el uso del escorzo. Trabajando con un punto de luz muy cercano a los objetos, (el sol estaría demasiado lejos), podéis usar ese punto de luz como si del punto de fuga se tratara para ayudaros a colocar las sombras en su sitio.

En la ilustración de abajo, realmente estoy utilizando dos puntos: uno en la fuente de luz y el otro directamente bajo ella, en el suelo. Las intersecciones de las líneas que salen hacia y a través de un objeto nos dan la posición de la sombra del objeto. (Con objetos o partes de estos que

estén separados del suelo, tenéis que dibujar una línea vertical para unir ese punto con el suelo, como he hecho con la rodilla del Hombre Hormiga y con el asa de la taza).

Ahora, esto no es una perspectiva de dos puntos, y vosotros no tenéis que preocuparos de las líneas de horizonte. No estamos utilizando la perspectiva de la misma manera que en los otros ejemplos; simplemente estamos usando una técnica que resulta útil a la hora de situar las sombras.





DONDE ESTÁ EL DINERO

Para terminar, aquí tenéis una ilustración donde la perspectiva juega una parte esencial. Mirad el fondo de tuberías industriales: está realizado utilizando un sólo punto de perspectiva. (Daros cuenta de que el punto de fuga no tiene por qué coincidir con el centro de la escena; aquí se sitúa en la parte baja del lado izquierdo). Por otra parte, podemos apreciar que las tuberías

no están en perspectiva aunque estén dibujadas diagonalmente; fijaos bien: No es únicamente la perspectiva la que se encarga de crear profundidad y dramatismo. En este caso he utilizado las tuberías en lugar de las líneas cinéticas, así he conseguido darle más fuerza al movimiento del Juggernaut sin añadir elementos que realmente no están ahí.

Y CON ESTO TERMINAMOS

Espero que... ¿un momento! ¿Qué ocurre con las perspectivas de dos y tres puntos? Tendrás que pasar página para encontrarlo tú mismo. ¡Nos vemos!

USANDO LA PERSPECTIVA

POR JIM
CALAFIORE

Bien, ahora que ya hemos sometido por la fuerza la perspectiva de un solo punto, estáis preparados para empezar a derrotar a la perspectiva de dos y tres puntos. En cierta manera, una vez que hayáis comprendido las técnicas en las que se basan las ilustraciones con perspectiva de un solo punto, el resto es simplemente cuestión de ir añadiendo perspectivas adicionales. No os preocupéis, no vamos a cambiar los con-

ceptos que ya hemos visto; sólo la manera de aplicarlos.

Por otra parte, sin embargo, no es ni mucho menos tan simple. Las perspectivas de dos y tres puntos presentan algunas dificultades, pero si somos capaces de realizarlas bien los resultados marcarán la diferencia entre un trabajo mediocre y un gran trabajo.

Pero me estoy enredando demasiado, así que, ¡vamos a ello!

MARCAELPUNTO

Así como un punto de perspectiva coincide con el escorzo de una sola dimensión, la perspectiva de dos puntos coincide con... (sí, ¡lo has acertado!) un escorzo de dos dimensiones. Y como con cualquier perspectiva, seguimos teniendo la línea del horizonte paralela al plano de cámara. Esta vez, al representar dos dimensiones en perspectiva, tenemos dos puntos de fuga separados en el horizonte del cual parten las líneas de perspectiva que interseccionan (**Figura A**).

Si hacéis un boceto con las formas básicas os será más fácil localizar los puntos de fuga. Esto es importante, ya que después, estos puntos de fuga os ayudarán a colocar el resto de figuras en el plano.

En la **Figura B** se muestra la esquina de nuestros edificios. Ni la profundidad ni la anchura son paralelas al plano de la cámara, solo la altura. Gracias a esto obtenemos el "escorzo de la manzana" y con ello la sensación de profundidad.

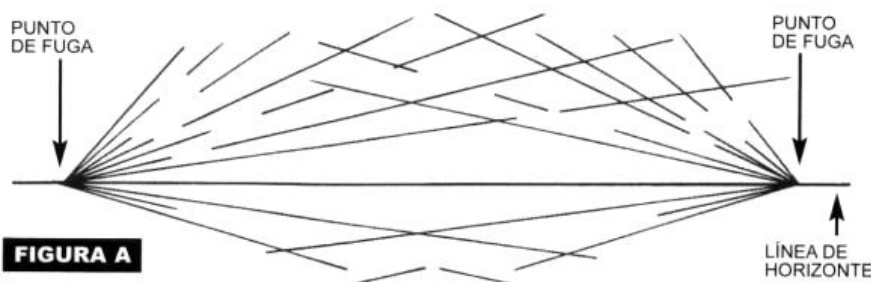


FIGURA A

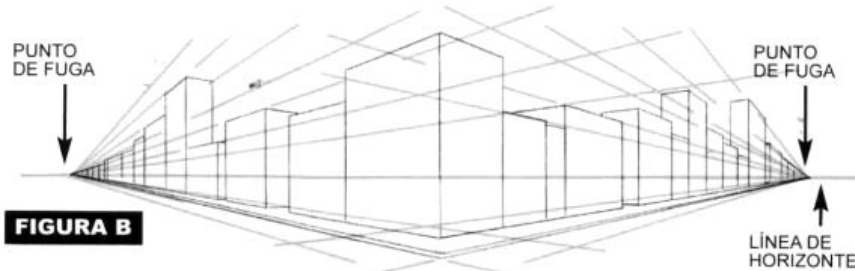


FIGURA B

LA FIESTA EN CASA

Aquí tenemos el interior de una habitación alineada de la misma manera (**Figura C**). Daros cuenta de que en interiores, a menos que queráis distorsionar deliberadamente la realidad, con dos puntos de perspectiva, sólo se ven dos paredes de la habitación. En la **Figura D**, he añadido dos objetos en la habitación que tienen su propia perspectiva. Por una parte, el cubo del suelo, que está orientado a la línea del horizonte de la habitación. Al estar girado, su profundidad y su anchura necesitan sus propios puntos de fuga. Por otra parte, la posición del cubo flotante, también los requiere en su propia línea del horizonte, que esta vez es imaginaria.

Aunque lo parezca, no acabo de crear nuevas reglas. Únicamente he utilizado la perspectiva de dos puntos más de una vez. Pero es importante que sepáis que, a la hora de utilizar cualquier tipo de perspectiva, múltiples objetos pueden requerir múltiples líneas de horizonte (dependiendo siempre de su propia orientación).

FIGURA C

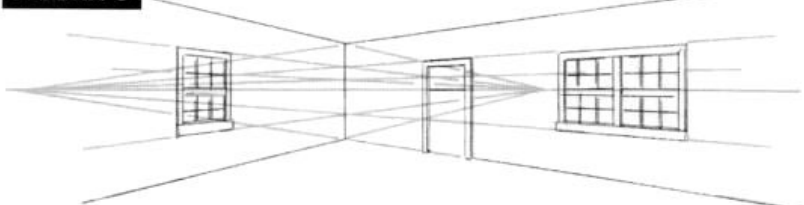


FIGURA D

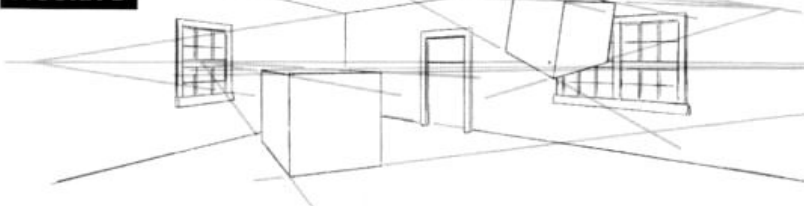
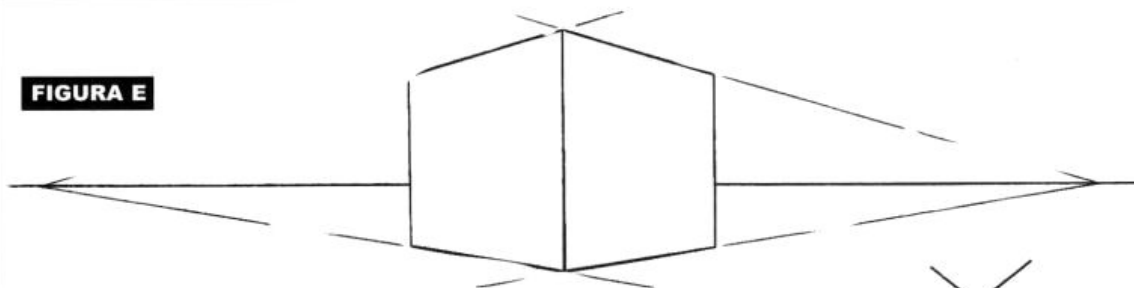
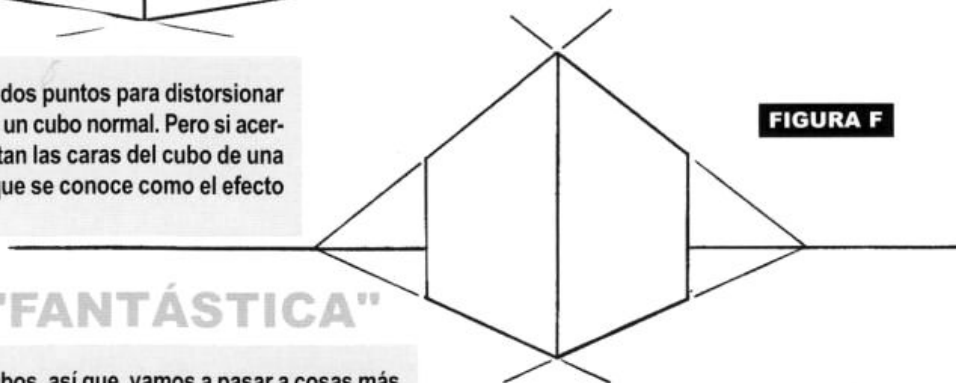


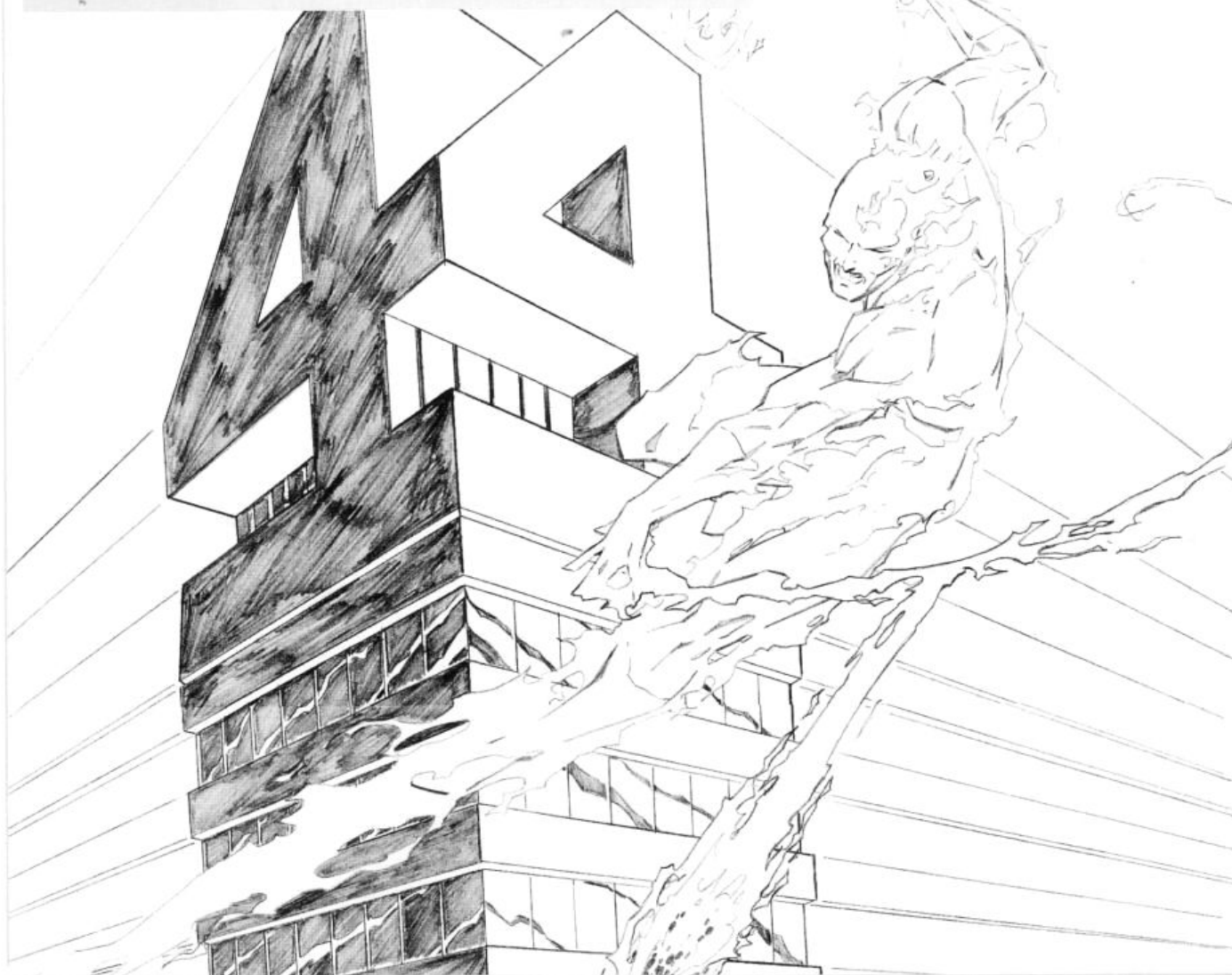
FIGURA E

También podéis usar la perspectiva de dos puntos para distorsionar un objeto. El cubo de la Figura E parece un cubo normal. Pero si acercamos los dos puntos de fuga se acortan las caras del cubo de una manera muy poco natural. Esto es lo que se conoce como el efecto "ojo de pez".

FIGURA F

PERSPECTIVA "FANTÁSTICA"

Creo que ya hemos visto suficientes cubos, así que, vamos a pasar a cosas más divertidas. Usaréis sobre todo la perspectiva para formas geométricas, como por ejemplo para edificios. Aquí os daréis cuenta de que, al dibujar la vieja casa de los Cuatro Fantásticos con dos puntos de perspectiva, los puntos de fuga y la línea de horizonte se salen de la página. Si os ocurre esto mientras dibujáis, añadid trozos de papel en los lados de la hoja original y así conseguiréis más superficie para dibujar. Una vez hayáis terminado, despegad el papel que no pertenecía a la hoja original. De este modo habréis conseguido unas referencias fiables al haber situado correctamente la línea de horizonte y los puntos de fuga.



USANDO LA PERSPECTIVA

JUEGO DE PALABRAS

Una nota rápida sobre terminología: muchos textos sobre perspectiva tienden a omitir palabras como "profundidad", "anchura" o "altura"; sin embargo yo considero que son la manera más simple para identificar estas tres dimensiones. Estoy hablando únicamente de dimensiones en relación con el plano del cuadro y la línea de horizonte. Si hablamos exclusivamente de perspectiva, para mí, las dimensiones orientadas a la línea de horizonte son la "profundidad" y la "anchura" y la dimensión perpendicular a éstas es la "altura". Si por ejemplo tumbáramos un edificio por uno de sus lados en el suelo, lo que antes era la "altura" sería ahora la "anchura". Incluso si me encontrara con una línea de horizonte inclinada verticalmente, seguiría llamando "altura" a la dimensión perpendicular a esta línea.

FIGURA G

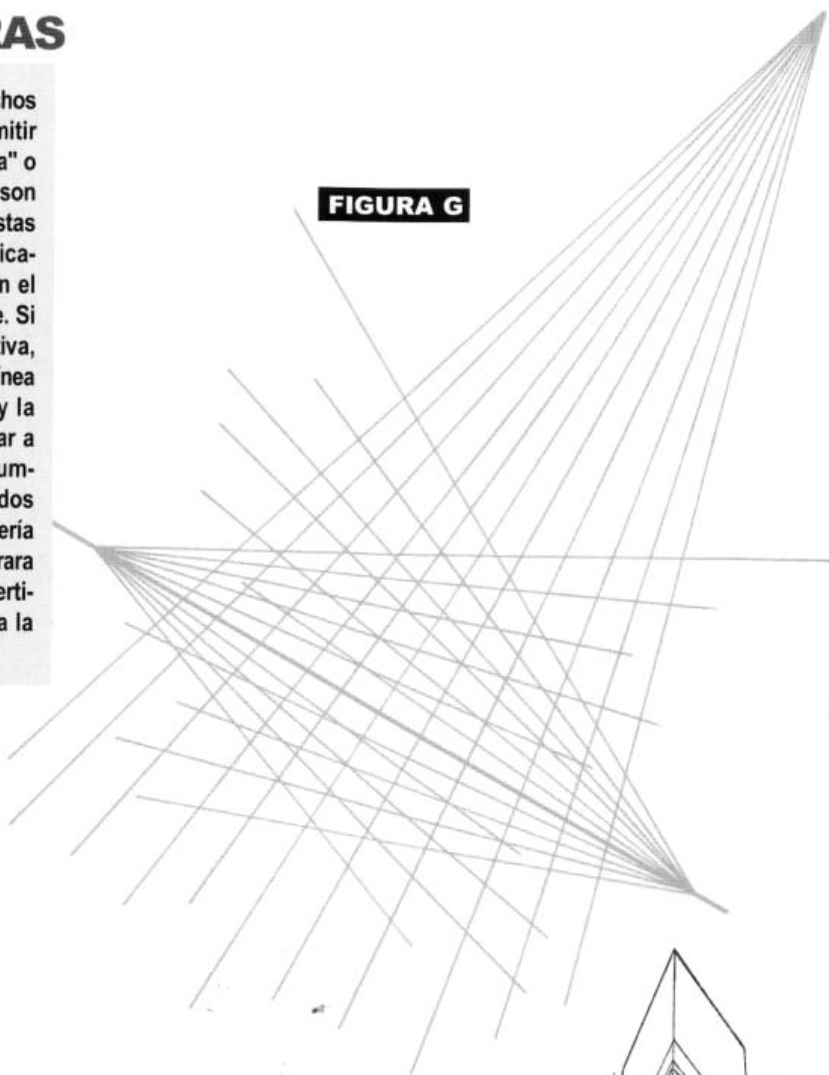
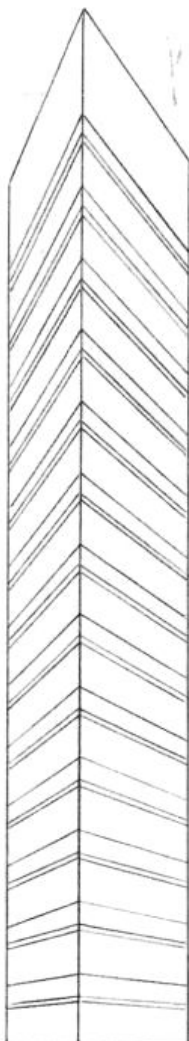


FIGURA H

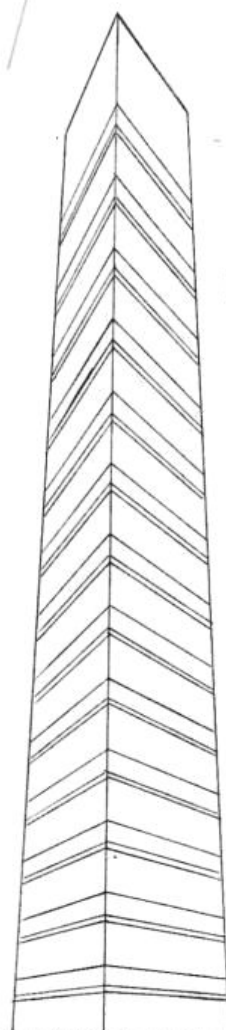


TRESPUNTOS

Bien. ¿Ya os sentís cómodos con la perspectiva de dos puntos? ¡Estupendo!. Entonces vamos a empezar con la perspectiva de tres puntos. Se requiere la perspectiva de tres puntos cuando no hay ninguna dimensión de un objeto paralela al plano del cuadro; es por eso que ahora la altura necesita servirse de un escorzo. A partir de aquí la técnica es un poco diferente. ¿Por qué? Pues porque el tercer punto de fuga no está en la línea de horizonte, aunque sí esté en un punto perpendicular a ella. (Figura G)

En la Figura H vemos un edificio con dos puntos de perspectiva que parece estar distorsionado. En realidad, los lados de un edificio tan alto no pueden dar nunca la impresión de ser paralelos entre ambos. Es por eso que necesitamos un tercer punto de perspectiva, como vemos en la Figura I.

FIGURA I



PERSPECTIVA PRÁCTICA

Para acabar, aquí tenéis un práctico ejemplo de Spider-Man balanceándose de un edificio a otro. Mostrar al trepamuros con un ángulo tan exagerado siempre añade dramatismo y expresividad a la escena. A menudo, con tres puntos de perspectiva, como vemos aquí, todos los puntos de fuga caen fuera del área de la imagen, pero ya os enseñé a solucionar ese pequeño problema. (Por supuesto, podría haber copiado el fondo de edificios de una foto aérea de una gran

ciudad... pero, ¿dónde estaría entonces la diversión?)

¡Un momento!, os voy a dar un consejo. En las grandes librerías podéis encontrar libros con rejillas de perspectiva ya dibujadas, que podéis calcar o usar bajo vuestros dibujos si trabajáis sobre un foco de luz. Aunque estas rejillas no os ayudarán a saber cuando, donde o como usar la perspectiva, os ayudarán a no tener que estar trazando líneas constantemente.



Esto es todo. Con la **PERSPECTIVA DE TRES PUNTOS** es donde terminamos. A menos que seas Picasso, no es necesario que os planteéis nada sobre la perspectiva de cuatro puntos. Reconozco que todo esto puede resultar algo confuso y desalentador, pero tomáoslo con calma. Nada de esto es tan difícil, solo tenéis que intentar mantener las cosas en perspectiva (lo siento, no he podido resistirme). Ahora salid de aquí inmediatamente y empezad a trabajar. ¡Gracias por leer todo esto!

SOMBREADO

POR MARTIN WAGNER

¡MUY BIEN, PEQUEÑOS
KIRBYS DE AHÍ FUERA!
AFILAD BIEN VUESTROS
LÁPICES.

SOY ERICA DE
HEPCATS Y HOY, MI
CREADOR MARTIN WAGNER
Y YO VAMOS A DISCUTIR
SOBRE UN INGREDIENTE
ESENCIAL PARA CUALQUIER
BUEN DIBUJO:

¡LA LUZ Y LAS SOMBRAS!

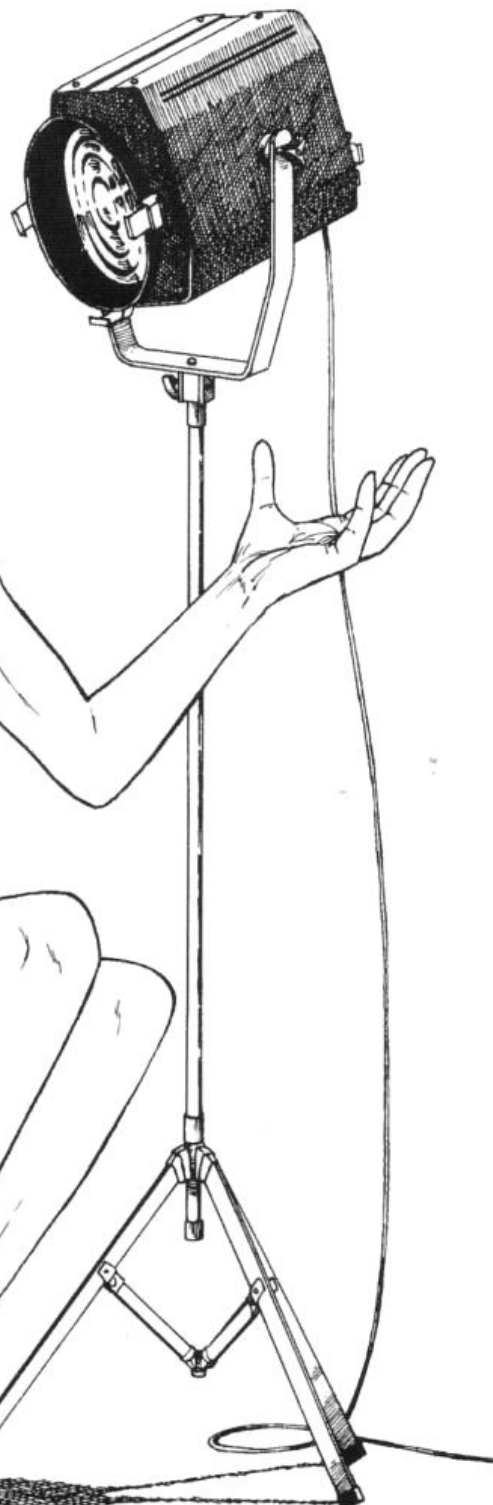
USAR
ADECUADAMENTE
LA LUZ Y LAS SOM-
BRAS NO SIGNIFICA
SÓLO SABER LO
OSCURO O LO CLARO
QUE ES VUESTRO
DIBUJO...

.. PUEDE
AMPLIAR SU CARGA
EMOCIONAL,

...¡ADEMÁS DE
HACERLO PARECER
TRIDIMENSIONAL!

LEGALISMOS: ¡"HEPCATS",
ERICA Y TODOS LOS
EXTRACTOS DE CÓMICS
SON © Y ™ 2005 DE
MARTIN WAGNER!

M. Wagner 71



MARTIN DICE:

ERICA TIENE RAZÓN, COLEGAS!



TENÉIS QUE SABER QUE A LA HORA DE DIBUJAR HAY DOS TIPOS DE ILUMINACIÓN QUE PUEDEN AFECTAR LA MANERA DE COLOCAR LAS SOMBRAS...

1. FUENTE DE LUZ:

ES OBVIO, SE TRATA DEL LUGAR DE DONDE VIENE LA LUZ. PUEDE SER EL SOL, UNA LÁMPARA... CUALQUIER COSA.

2. LUZ DE AMBIENTE O DE REBOTE:

ÉSTA ES LA LUZ QUE REFLEJAN LAS PAREDES O CUALQUIER OTRO OBJETO DENTRO DE LA VIÑETA Y QUE REBOTA SOBRE NUESTRO PERSONAJE.

...Y AHORA...

CUANTAS MENOS COSAS TENGAMOS QUE HAGAN REBOTAR LA LUZ...

...Y CUANTO MÁS BRILLANTE Y DURA SEA LA LUZ...

MÁS OSCURO SERÁ EL SOMBREADO.

EJEMPLOS: (MUY GENERALES, POR CIERTO)

I-UN TIPO EN EL DESIERTO, ABSOLUTAMENTE NADA A SU ALREDEDOR

-UN SOL BRILLANTE Y CEGADOR

CONCLUSIÓN: SOMBRAS DENSAS Y OSCURAS



II-UN TIPO EN UN DORMITORIO LLENO DE MUEBLES

-LUZ DESDE EL TECHO Y DE UNA LAMPARITA DE MESA, TENDREMOS UN MONTÓN DE LUZ DE REBOTE

CONCLUSIÓN: MUY POCAS COSAS SIN SOMBREAR

AHORA BIEN:

¿CÓMO SOMBREAR UNA VISTA GENERAL?

PODEÍS HACER LAS SOMBRAS A MANO, HACIENDO UN **TRAMADO** (CRUZANDO LÍNEAS). NECESITARÉIS PRÁCTICA Y SÓLO QUEDA REALMENTE BIEN SI USÁIS UNA PLUMILLA O UN PUNTAFINA.

(ES UNA MATADA)



TAMBIÉN PODEÍS SOMBREAR CON **TRAMAS**

RECORTABLES.

SEGURAMENTE HABRÉIS OÍDO HABLAR DE ALGO LLAMADO ZIP-A-TONE. LÁSTIMA, YA NO EXISTE. EL QUE YO USO SE LLAMA **FORMATT**.™

(NOTA: OLVIDAROS DE ESTA TÉCNICA SI ESTÁIS TRABAJANDO CON UN CÓMIC A COLOR)

OTRA NOTA: ALGUNOS CÓMICOS ACTUALES COMO "LUFTWAFFE 1946" UTILIZAN SOFTWARE COMO **ADOBE PHOTOSHOP**™ PARA HACER EL **SOMBREADO**.

¡EXPERIMENTAD CON DIFERENTES TÉCNICAS Y ENCONTRAD CUÁL ES LA QUE OS VA MEJOR!

"MUY BIEN, ESTO ESTÁ MUY BIEN Y TODO LO QUE QUERÁIS, PERO... ¿CÓMO PUEDO HACERLO YO?", OS PREGUNTARÉIS. **NO TEMÁIS** PEQUEÑOS DIBUJANTES, EN LAS SIGUIENTES DOS PÁGINAS ERICA OS ACOMPAÑARÁ A TRAVÉS DE TODO LO NECESARIO, ¡PASITO A PASITO!



¡MENUDA DIFERENCIA CONSIGUE EL SOMBREADO!

"AQUÍ TENÉIS UN DIBUJO DE JOEL, EL "ATRAE-NENAS", SIN LUZ NI SOMBRA. ALGUNAS PARECE PLANO Y ABURRIDISIMO.

"AQUÍ MUCHO MEJOR. MUCHA PROFUNDIDAD Y MUCHA MÁS SENSACIÓN DE 3D HACEN QUE PAREZCA MUCHO MÁS REALISTA. LA FUENTE DE LUZ ESTÁ EN LA PARTE SUPERIOR DERECHA; LA LUZ DE AMBIENTE REBOTA DESDE LA PARTE INFERIOR IZQUIERDA.



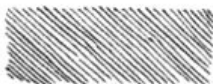
SOMBREADO



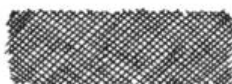
CÓMO SOMBREAR A MANO

¡MUY BIEN! VAMOS A **PRACTICAR** CON UN OBJETO MUY SIMPLE, UN CUBO, ASÍ QUE COGED VUESTROS **LÁPICES** Y...

FIJAOS EN LAS DIFERENTES CAPAS DE TRAMAS O TRAMADOS QUE SE PUEDEN HACER. EL TRAMADO SE CONSIGUE DIBUJANDO LÍNEAS RECTAS UNIDAS EN ÁNGULOS DE 90 GRADOS.



1 LÍNEA:
LIGERO



2 LÍNEAS:
OSCURO



3 LÍNEAS:
MUY OSCURO



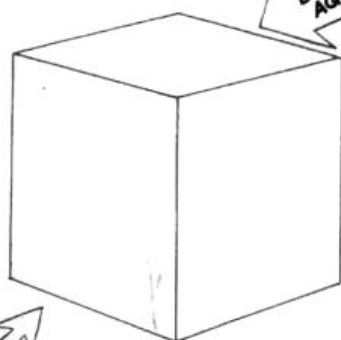
4 LÍNEAS:
NEGRO
PRÁCTICAMENTE

(TAMPOCO HACE FALTA QUE SEAN 90 EXACTOS. MÁS O MENOS. CUALQUIER COSA CERCA DE LAS CUATRO LÍNEAS ES CASI COMPLETAMENTE NEGRA)

BIEN, ¡AQUÍ ESTÁ NUESTRO CUBO!

¿ESTÁ CLARO QUE ES UN CUBO, NO? PUES VAMOS A EMPEZAR DECIDIENDO **DE QUÉ DIRECCIÓN QUEREMOS QUE VENGA NUESTRA FUENTE DE LUZ.**

POR EJEMPLO, ...

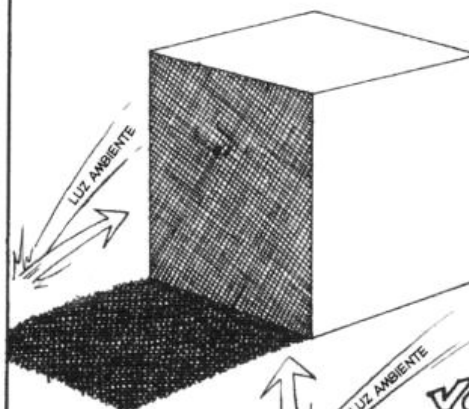


DESDE
AQUÍ.

(ESTO SIGNIFICA QUE VAMOS A OSCURECER ESTE LADO).

AHORA QUEREMOS QUE **LA SOMBRA DEL CUBO** SEA UN POCO **MENOS OSCURO** QUE LA SOMBRA DEL SUELO. ¿POR QUÉ? POR TODA ESA LUZ DE AMBIENTE DE REBOTE, ¿OS ACORDÁIS? ASÍ QUE:

- 2 LÍNEAS PARA EL TRAMADO DEL CUBO
- 4 LÍNEAS PARA EL TRAMADO DEL SUELO

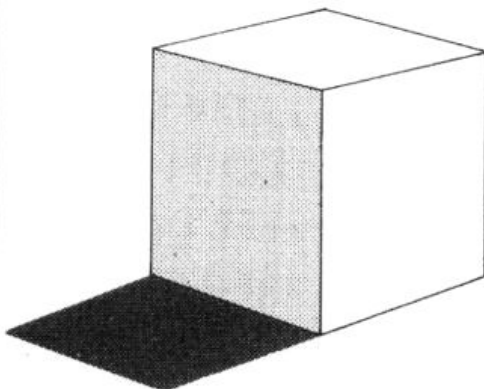


LUZ AMBIENTE
↑
¡REBOTE!

VOILÀ!
¡HAS CONSEGUI-
DO SOMBREAR EL
CUBO! ¡ERES
BUENO!

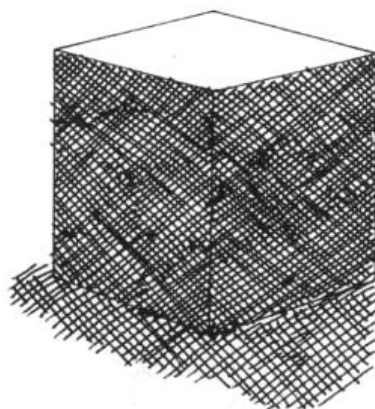
LO MISMO OCURRE A LA HORA DE HACER EL SOMBREADO CON TRAMAS. (DE TODOS MODOS OS ENSEÑAREMOS CÓMO HACERLO CORRECTAMENTE EN LA SIGUIENTE PÁGINA). PERO,

¿VEIS? HEMOS UTILIZADO UN TONO LIGERAMENTE MÁS SUAVE EN LA CARA DEL CUBO. ES FÁCIL.



¡ESTO ESTÁ MAL! ¿POR QUÉ?

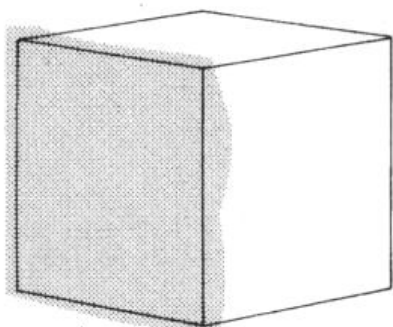
1. LAS LÍNEAS DEL CUBO Y LAS DEL SUELO SON IGUALES. ASÍ SÓLO CONSEGUIMOS UN DIBUJO PLANO Y SIN PROFUNDIDAD.
2. LA FORMA DE LA SOMBRA NO COINCIDE CON LA FORMA DEL CUBO. ¿DÓNDE ESTÁ LA FUENTE DE LUZ?



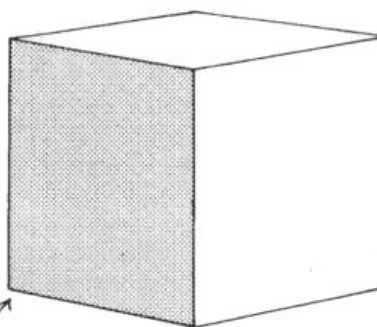
¡MENUDO DESASTRE!

CÓMO CORTAR UNA TRAMA DE SOMBREADO

ES MUY FÁCIL DE UTILIZAR, PERO TIENE ALGUNOS INCONVENIENTES...



A) COLOCAD LA CAPA CUIDADOSAMENTE AQUÍ



B) ENTONCES QUITAD LO QUE OS SOBRE DE LA CAPA Y QUEDE FUERA DE LA CARA DEL CUBO Y ALISADLA PARA QUE SE PEGUE CON FIRMEZA.

1. MEDID LA CANTIDAD DE CAPA QUE VAIS A NECESITAR. (SI UTILIZÁIS UNA MESA DE LUCES ES MUCHO MÁS FÁCIL). UTILIZANDO UN X-ACTO™ (UNA ESPECIE DE CÚTER O CUCHILLA), CORTAD CUIDADOSAMENTE LA CAPA, LEVANTADLA DEL FONDO Y COLOCADLA SOBRE LA PARTE DE VUESTRO DIBUJO QUE QUERÁIS SOMBREAR.

2. AHORA SÓLO TENÉIS QUE COGER VUESTRO X-ACTO Y CORTAR EL EXCESO DE CAPA.



INCONVENIENTES :

- ¡ES MUY CARO! EN CUALQUIER SITIO, UNA HOJA OS COSTARÁ DE 5 A 10 EUROS.
- MUCHAS TIENDAS DE BELLAS ARTES YA NO DISPONEN DE ESTE MATERIAL.
- NO DEBERÍAIS UTILIZARLO HASTA QUE NO LE HAYÁIS COGIDO EL TRANQUILLO AL SOMBREADO A MANO. ADEMÁS, NADA PUEDE DAR PEOR EFECTO QUE UNA PÁGINA DE CÓMIC CON DEMASIADAS TRAMAS (O MAL UTILIZADAS)



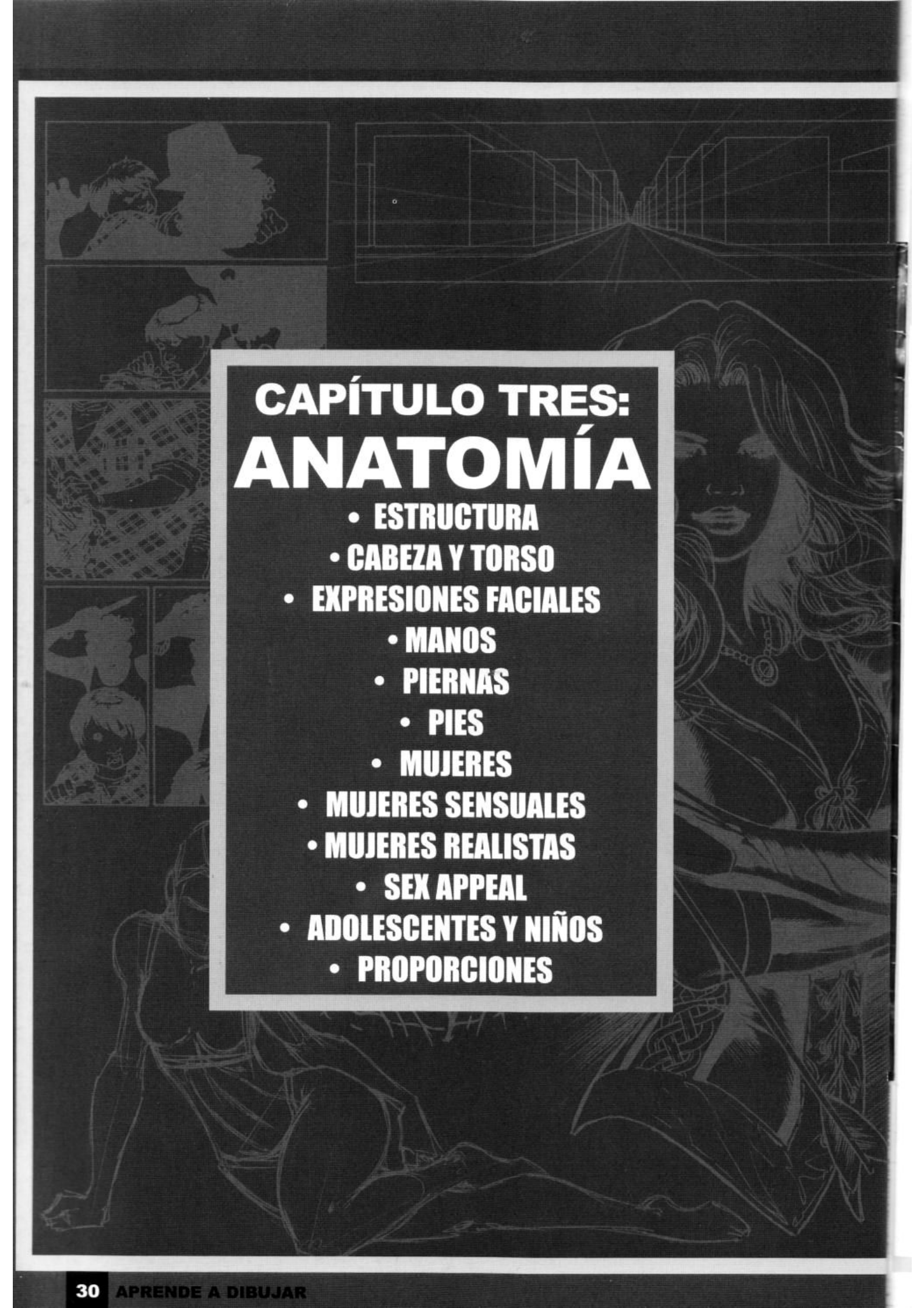
¡RECORDAD!

PARA ELEGIR CUÁL VA A SER VUESTRO MÉTODO...

¡PRACTICAD HASTA QUE ENCONTRÉIS EL QUE OS DA MEJORES RESULTADOS!

¡NOS VEMOS!

Estupendas técnicas de sombreado realizadas por Martin Wagner se pueden ver en su serie de creación propia "Hepcats", de la editorial Antarctic Press.



CAPÍTULO TRES: ANATOMÍA

- ESTRUCTURA
- CABEZA Y TORSO
- EXPRESIONES FACIALES
 - MANOS
 - PIERNAS
 - PIES
- MUJERES
 - MUJERES SENSUALES
 - MUJERES REALISTAS
 - SEX APPEAL
- ADOLESCENTES Y NIÑOS
- PROPORCIONES

ESTRUCTURA

POR KEVIN MAGUIRE



¡Saludos jóvenes artistas y curiosos! Bienvenidos a "Aprende Estructura, Nivel Principiante". Hoy seré vuestro instructor. Podéis llamarme Profesor Kevin. Quizás os suenen mis trabajos con DC: *Formerly Known as the Justice League* o su continuación: *I*

Can't Believe It's Not the Justice League. Incluso puede ser que os suene de *The Defenders* de Marvel. Pero, basta ya de este vergonzoso autobombo. Estáis aquí para aprender. Dejémonos de bromitas, tenemos mucho trabajo por delante, así que, ¡vamos a ello!

¡DALEFORMA!

Cada artista tiene su propio método para darle cuerpo a la figura humana. Aquí tenéis los dos enfoques más frecuentes. Abajo tenemos el "método de bloques", donde el artista utiliza bloques muy básicos, esferas y conos para crear la forma, algo muy parecido al típico maniquí móvil de sobremesa. Es una buena manera de empezar, pero creo que la figura tiende a estar demasiado rígida. Está bien para los principiantes necesitados de proporciones correctas.

Mi método preferido es el de garabatear la figura (el ejemplo del centro), en el que te limitas a garabatear hasta que empieza a parecer un ser humano. ¿Chapucero? ¡Seguramente! Pero te lleva a donde quieres ir, le da a las figuras una sensación de fluidez muy conseguida y, que demonios, ¡es divertido!

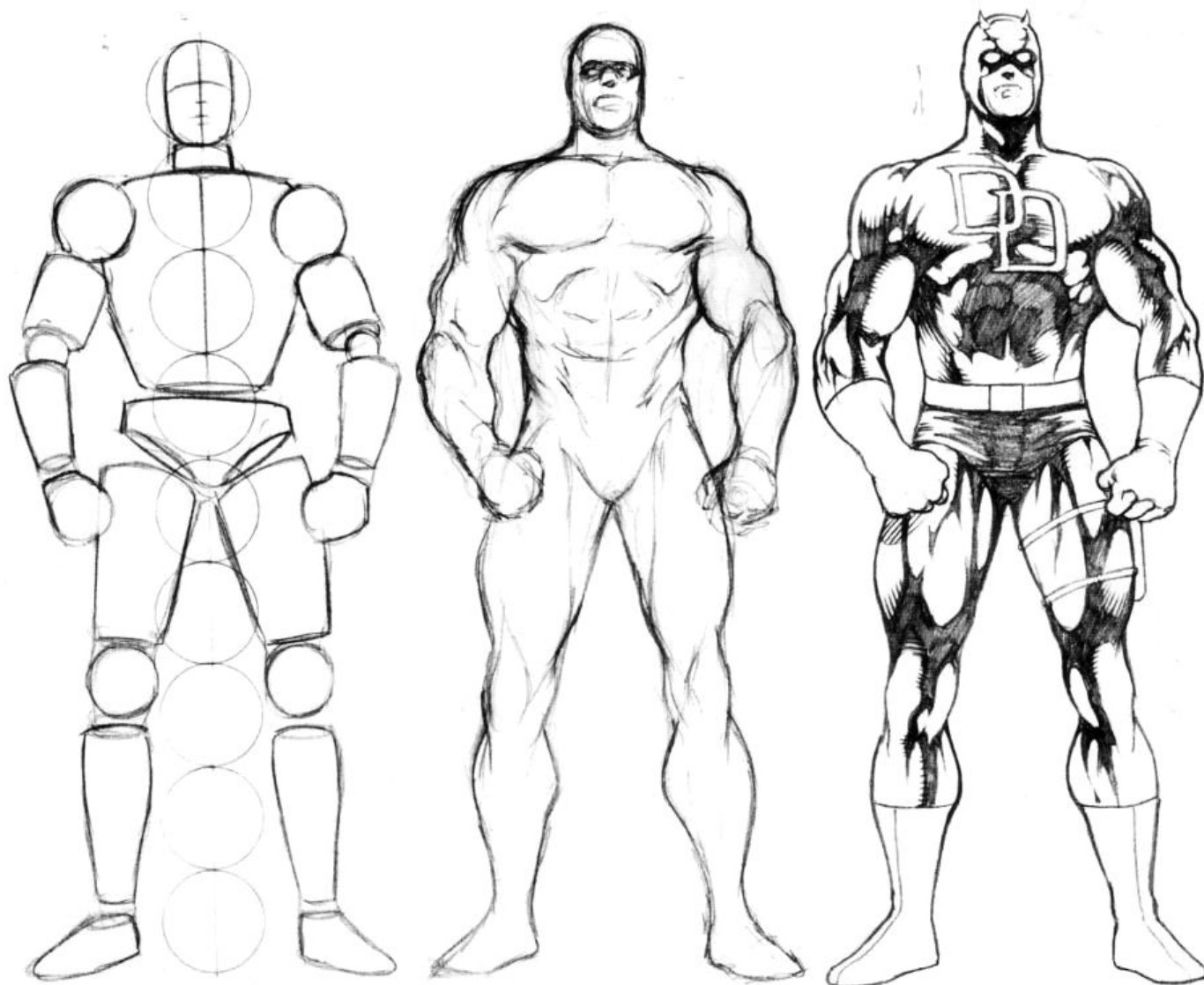
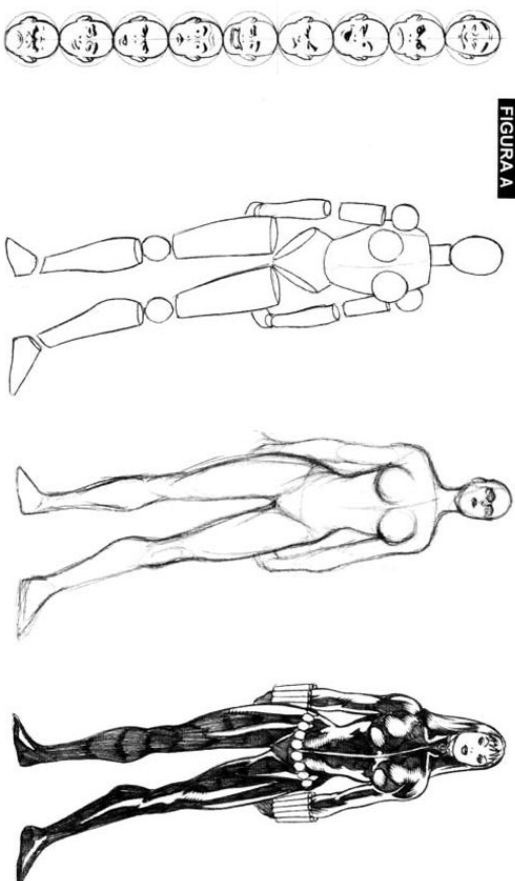


FIGURA A



CAZADORES DE CABEZAS

Siempre ha habido un gran debate, tanto entre científicos como entre los borrachos de los bares, sobre el número de cabezas que componen la altura del cuerpo humano. En nuestro caso, vamos a situarlo en ocho, como vemos en la ilustración de la Vida Negra a la izquierda (Figura A).

En la Figura B hemos incluido en la ilustración a personajes muy populares (y un niño completamente embobado) de formas y alturas variadas. Los tenemos bajitos y achaparrados, delgados y flexibles, héroes tamaño estándar, auténticos superhéroes y, por supuesto, un titán formidable. Espero que esto os de una idea acerca de la flexibilidad de la medida con cabezas. (Naturalmente Modok -que no aparece en el dibujo- tiene su propia categoría).

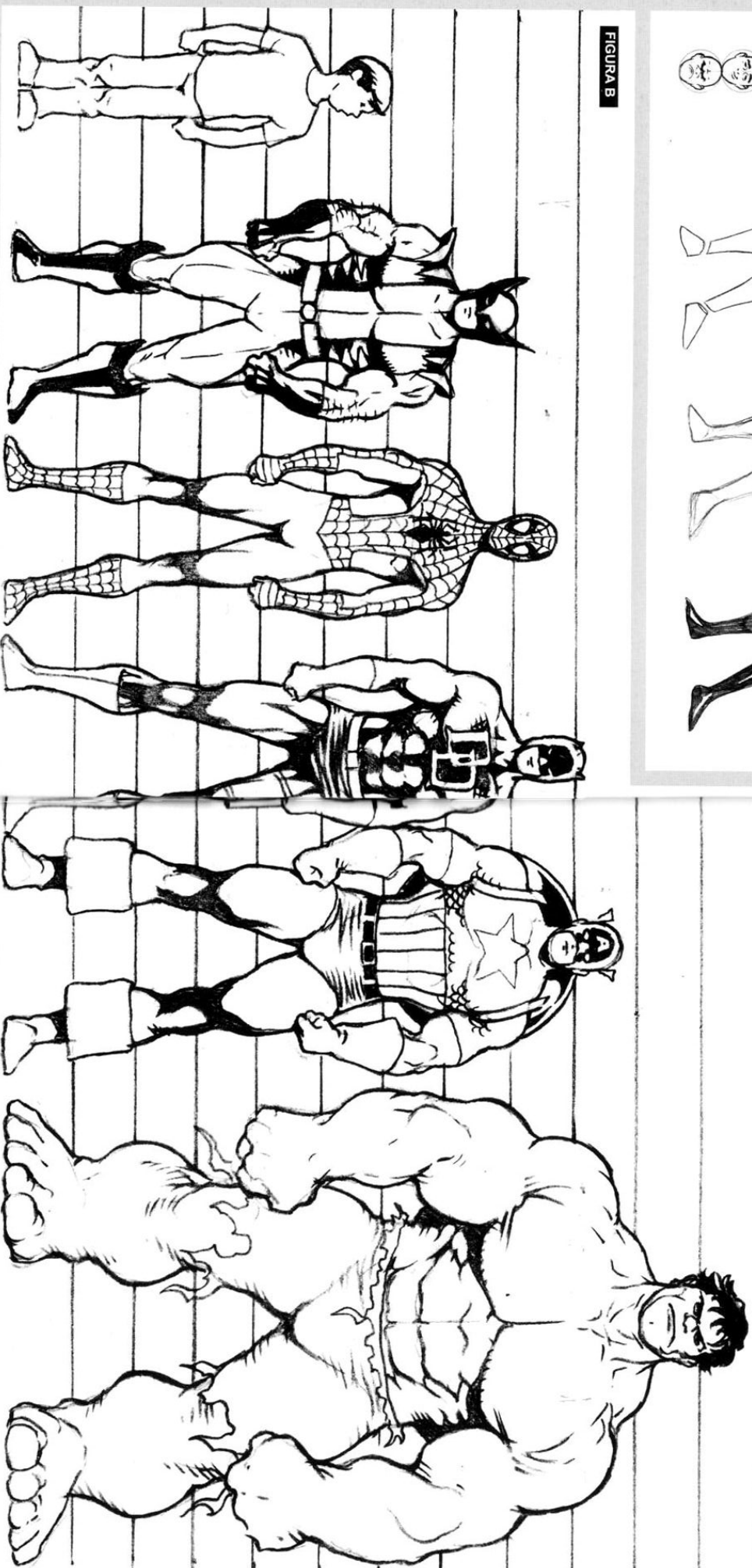
NOTA

DISTURBIO SILENCIOSO

"En una habitación llena de gente gritando, a veces un susurro destaca. Cuando estás mirando la estantería repleta de colores de las portadas de los cómics, a veces algo tan simple como una portada completamente blanca puede llamar tu atención."

- Joe Quesada, Daredevil, Father

FIGURA B



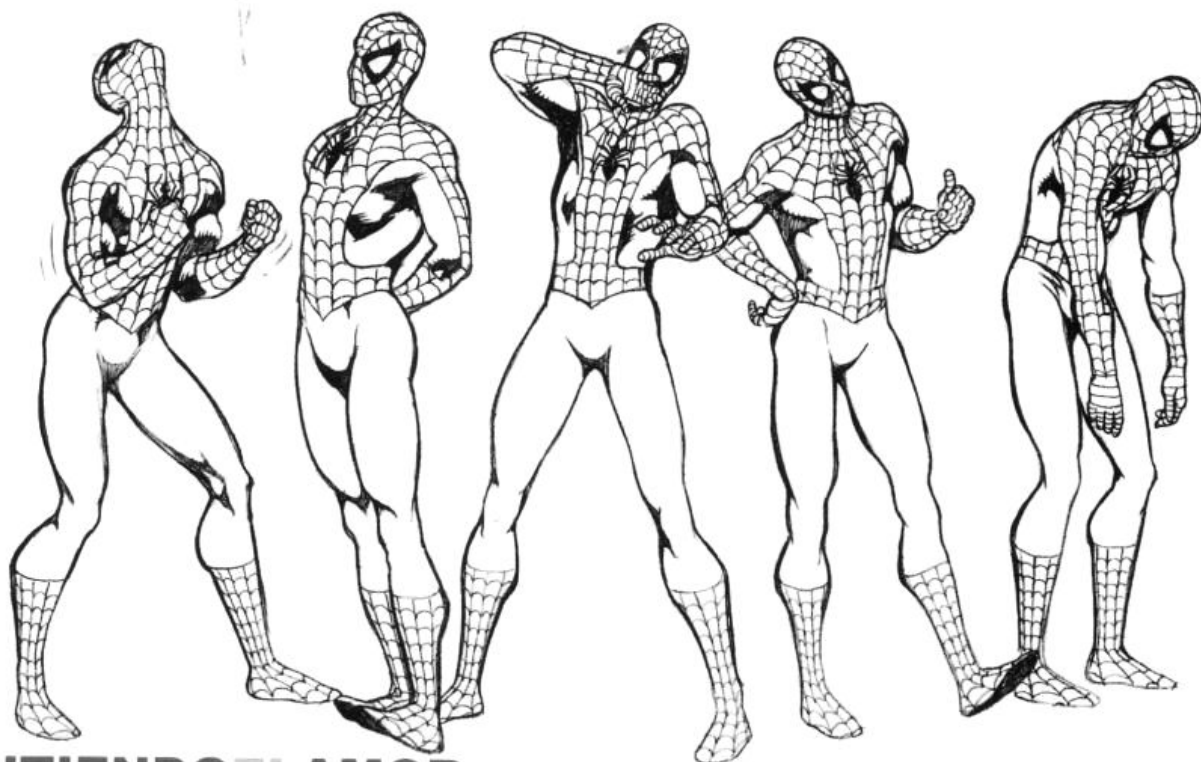
ESTRUCTURA

AGILIZANDOLA FLEXIBILIDAD

Hemos llegado a la última fase: familiarizarnos con la anatomía. Y hay cosas que es necesario saber: la diferencia entre un tríceps y un cuádriceps y especialmente diferenciar tu codo de... tu trasero. Yo suelo mirar revistas de "body-builders", y ayudan bastante, pero tampoco es bueno que os limitéis sólo a eso; si sólo tomáis esa referencia puede causar agarrotamiento en vuestras figuras (en casos extremos, visita al médico). Podéis buscar también en revistas de artes marciales o de baile. Familiarizaos con el cuerpo en movimiento. La fluidez...es algo maravilloso.

Como habéis visto, tiendo a hacer a las mujeres mucho más esbeltas que a los hombres (con excepción de las competidoras rusas en las Olimpiadas).

Y ahora que dominamos las reglas básicas de la figura, ¿qué podríamos hacer con ellas...? O bien, ¿hay algo que NO podamos hacer? Hay un par de cosas a tener en cuenta. Cuando estéis dibujando secuencias de acción, las reglas (al igual que vuestras figuras) han de ser un poco más flexibles. Tratad de divertirlos con exageraciones y escorzos. Un puño acercándose a vuestra cara parece mucho más grande, en proporción, que el resto del cuerpo. Creedme.



SINTIENDO EL AMOR

La figura que dibujéis no es sólo una figura, es una persona. Tiene sus sentimientos. Podéis hacer avanzar una historia simplemente por la manera en que un personaje está de pie. Sin ver su cara ni añadir una sola línea de diálogo, podéis hacer que el lector note como se siente el personaje. ¿Está enfadado?,

¿cansado?, ¿se siente rechazado?... Divertido, ¿verdad?

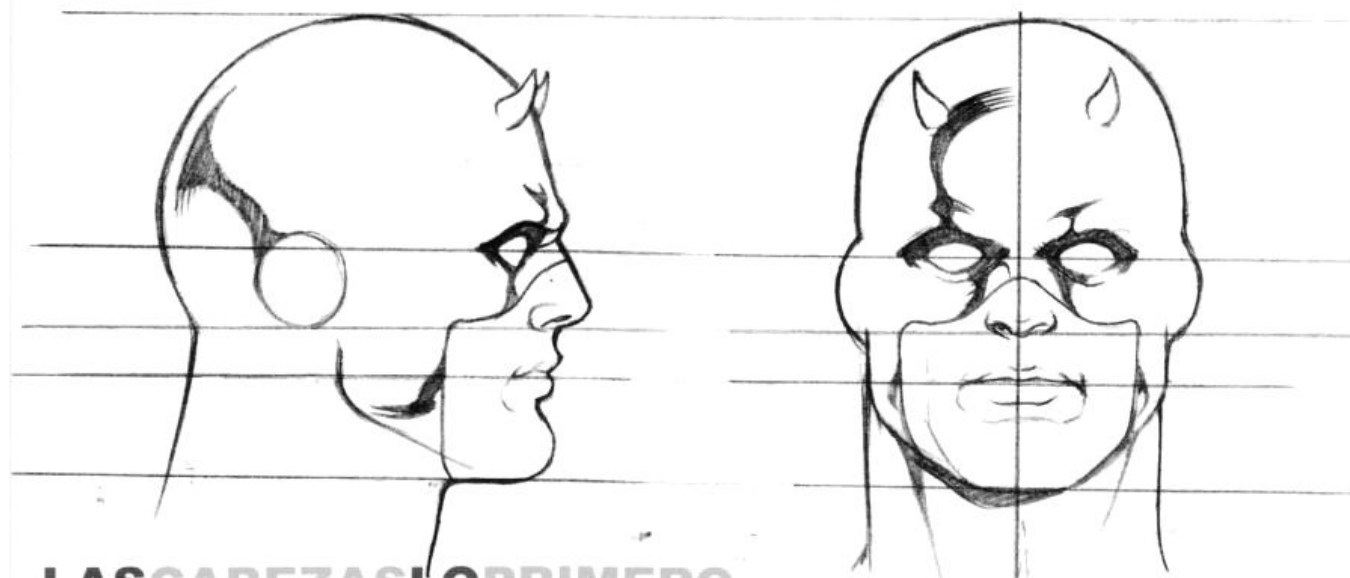
Pues bien estudiantes, ¡felicidades! Os habéis graduado en "Estructura, nivel Principiante". Pero no creáis que esto es todo lo que os hace falta aprender, ¿eh? ¿Qué? ¿Qué no me creéis? ¡Pasad la página!

CABEZA Y TORSO

POR KEVIN MAGUIRE

Ansiosos estudiantes, ¡bienvenidos a este capítulo que va a hacer de vosotros unos excelentes dibujantes de cómics! En esta lección vamos a centrarnos en la cabeza y el torso. Como os dije en el capítulo anterior, me gusta utilizar el

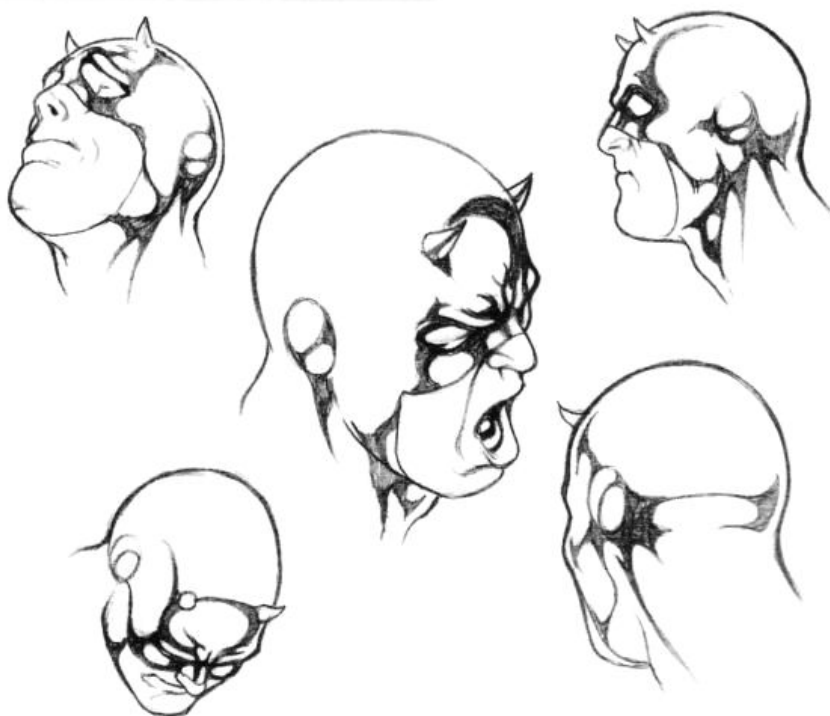
método de garabatear las figuras en lugar del de los bloques. A la hora de crear un torso básico, podemos trabajar dirigiéndonos a una forma completa. Pero antes de llegar ahí, vayamos por partes.



LAS CABEZAS LO PRIMERO

Vamos a empezar con la cabeza, en este caso, una cabeza con cuernos. Si miráis la ilustración de arriba podréis ver cómo las partes básicas de la cabeza están perfectamente proporcionadas unas con otras. Los ojos en el centro, la nariz un poco más abajo y a continuación, la boca. De todos modos, estoy seguro de que no necesitáis leer un manual para saber esto, es obvio. Tened en cuenta que la forma de la cabeza y sus características son diferentes según la persona; sino todos seríamos iguales. (Y si fuéramos afortunados, seríamos como Brad Pitt).

Y ahora que tenéis claro como construir una cabeza, familiarizaos con ella no sólo en la monótona posición de siempre sino desde una gran variedad de ángulos: el punto de vista de un pájaro, el punto de vista de un gusano, un ángulo de tres cuartos.... y pensad que tendréis que llegar a dibujar las cabezas desde todos los ángulos. Y no sólo eso, no estarán siempre con el ceño fruncido y la boca totalmente cerrada. Si hacéis bien vuestro trabajo, vuestros personajes cobrarán vida. Serán expresivos y, naturalmente, la forma de su cara cambiará con ello. Tenéis que estar abiertos a estos cambios.



CABEZA Y TORSO



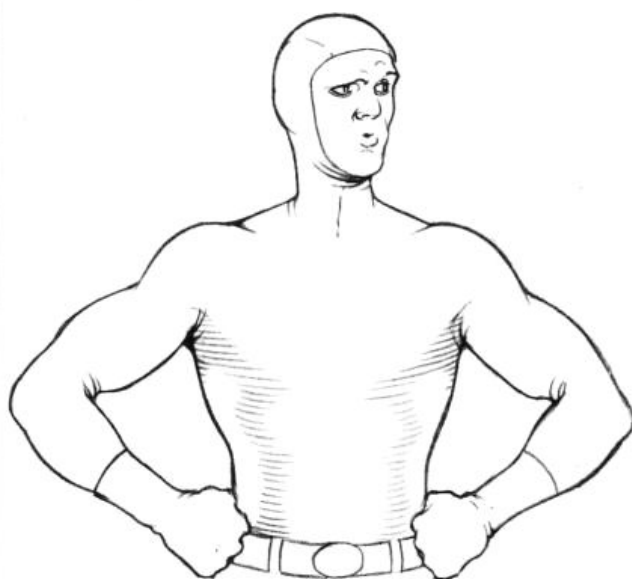
CABEZAS "DEHUEVO"

La forma estándar para la cabeza humana suele ser la forma ovalada o forma de huevo. Pero también puede ser entretenido empezar con otras formas, como el círculo, el rectángulo, el triángulo e incluso el cuadrado. Jugad con estas formas, experimentad... ¡comprobaréis lo que se puede llegar a hacer con un octógono o una figura con forma de ocho!



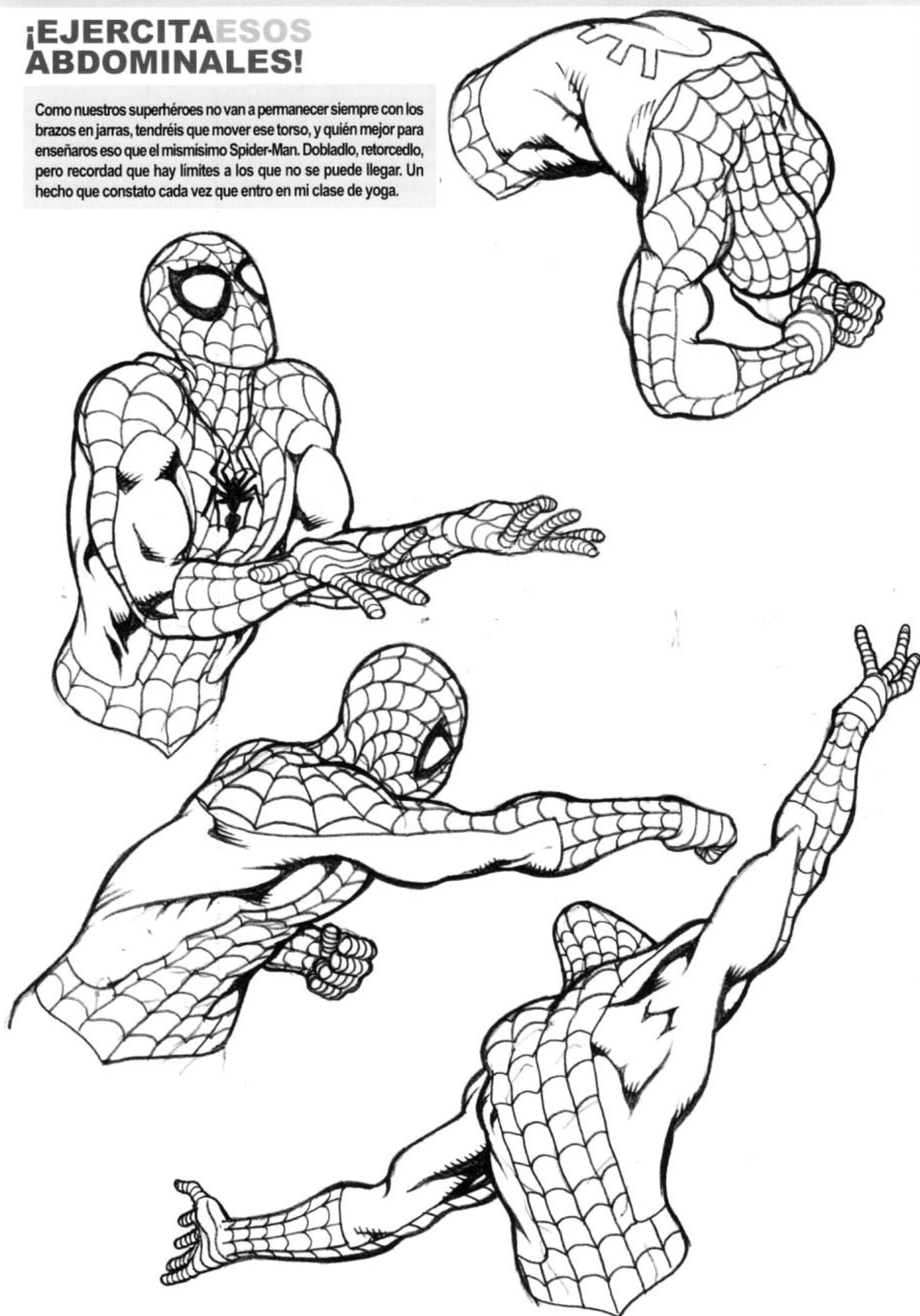
SUPERTAMAÑO

¿Cuál es la diferencia entre un tipo normal y un superhéroe? Imaginad que tenemos audiciones para superhéroes, y se presentan estos dos tipos. El primer tío está en forma, parece que va al gimnasio. Probablemente mantiene su colesterol en niveles bajos. Pero estoy seguro de que si alguna vez os persiguiera una pandilla de hooligans, elegiríais al candidato número 2 para que viniera al rescate... Es el tamaño. Aunque soy de los que me gusta proponer variaciones en la forma del cuerpo, la regla para los superhéroes (y los villanos también) es: ¡Hazlos grandes!



¡EJERCITA ESOS ABDOMINALES!

Como nuestros superhéroes no van a permanecer siempre con los brazos en jarras, tendréis que mover ese torso, y quién mejor para enseñaros eso que el mismísimo Spider-Man. Dobladlo, retorcedlo, pero recordad que hay límites a los que no se puede llegar. Un hecho que constato cada vez que entro en mi clase de yoga.



CABEZAYTORSO



EDUCACIÓNSEXUAL

¿Cuáles son las diferencias principales entre el torso de un hombre y el de una mujer? Bien, afortunadamente aquí tenemos a Shanna, la Diabla y a Ka-Zar saliendo de un refrescante baño para mostrarnos las diferencias. Con las mujeres por ejemplo, me inclino por la clásica forma de reloj de arena, mientras que los hombres parecen más heroicos si sus torsos tienen la típica forma de "V". Por otra parte, con las mujeres intento marcar las líneas más suaves, no las hago muy definidas. Cuanto más simple, mejor. Sin embargo, para los hombres las hago duras y bien marcadas. Intento mostrar toda la musculatura posible y que además quede bien definida.

ALTADEFINICIÓN

Cuando hayáis trabajado mucho estos elementos, tenéis que dedicaros a rematar el torso. Como dijimos en las lecciones anteriores, familiarizaos con la anatomía. Es importante que comprendáis bien las diferencias entre los abdominales y los pectorales, los deltoides y los dorsales, y también la proporción de unos con otros. ¡Y ya está! ¡Podréis dibujar a vuestro propio Daredevil!



EXPRESIONES FACIALES

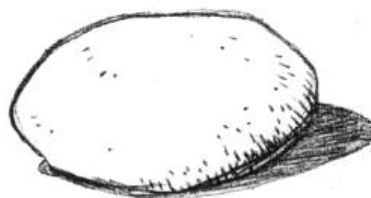
POR KEVIN MAGUIRE

Desde que empecé en este mundillo, la gente siempre ha comentado la manera que tengo de utilizar las caras de mis personajes; preguntándome cuales fueron mis influencias. Fácil: Chuck Jones. Por si no sois fans de los viejos "cartoons" de la Warner Bros., os diré que Chuck Jones es uno de los más grandes directores de animación de la historia y creador del Coyote y el Correcaminos. Mirad cualquier escena donde el Coyote le ponga una trampa a su plumífero enemigo y fijaos en su cara de

superioridad y satisfacción. No hacen falta diálogos. Un momento después, todo el plan se estropea irremediablemente. Para mí la mejor parte no es cuando la roca aplasta al Coyote, lo mejor es la patética cara que se le queda segundos antes de darse cuenta de que es él el que ha caído en su propia trampa. Saber qué tipo de expresión se le debe dar a cada personaje es una habilidad muy importante. Así que agarrad bien vuestros lápices y ¡pongámosle emoción al asunto!

CREANDOVIDA

Una vez se me ocurrió una idea para un cómic: la vida de una piedra. Sí, puedo escucharos: ¿La historia de una piedra? ¿Y a quién le importa? Como artistas tenemos muy poca influencia sobre los diálogos o las reacciones de los personajes. Eso es trabajo del guionista. Pero podemos conseguir que el lector se relacione con los personajes a través del lenguaje corporal y las expresiones faciales, que es exactamente lo que voy a enseñaros ahora mismo.



MOMENTOKODAK

Bien, imaginad que os han dado un guión donde Ojo de Halcón y el Capitán América están hablando con un par de mujeres. Ojo de Halcón lleva el peso de la conversación. Pongamos que los diálogos son algo así:

"Hola chicas. Estáis realmente estupendas. Soy Ojo de Halcón, famoso miembro de los Vengadores, y éste es mi fiel ayudante, El Capi."

La expresión que realmente nos interesa aquí es la del Capitán América. Necesitamos una instantánea de ese momento. El momento

exacto en el que oye su presentación, Ni antes, ni después.

Ahora, está claro que existen muchas posibilidades para conseguir la expresión más válida, como furia intensa o sorpresa. Yo por ejemplo, escogí este momento porque a mi parecer es el más interesante. Es durante una transición emocional entre estar feliz y sentirse insultado. Es una reacción única de ese instante, lo contrario de mostrarlo simplemente enfadado, expresión que podríamos utilizar en casi cualquier sitio y momento (especialmente con amigos como Ojo de Halcón).



EXPRESIONES FACIALES



PERSONAJES ACTUANDO

Una buena manera de trabajar es pensar que vosotros sois el director de una película y que tus personajes son tus actores. Es vuestro trabajo que ellos actúen. Yo personalmente nunca pienso que los personajes de cómics son sólo superpoderes y disfraces; para mí, son personas. Cada uno de ellos reacciona de manera diferente a según que cosas o circunstancias, y no hacen falta diálogos para explicar esto.

Vamos a utilizar a los X-Men de ejemplo. Aquí tenéis la historia: el Profesor X entra en el estudio e intenta encender la Nintendo, pero no funciona. ¡Está rota! Entonces el Profesor empieza a preguntar quién ha sido. Cada alumno responde con las mismas cuatro palabras: "¡Yo no he sido!"

A ver si adivináis cual de estas caras está detrás de cada uno de los

siguientes pensamientos:

A) Yo no lo hice, pero seguro que me van a culpar por ello.

B) No puedo creer que me estés preguntando esto.

C) ¡Maldita sea! No sabía que estaba rota... ¡Esto me huele a chamusquina!

D) ¿Cuántas veces tendré que decírtelo? ¡No lo hice!

E) Vale sí, lo hice; pero no voy a admitirlo.

No os voy a decir quién piensa qué. Si no podéis llegar a adivinarlo significará que no habré hecho mi trabajo adecuadamente. Pero bueno, siempre os podéis reunir unos pocos amigos para intentar llegar a una conclusión.



LA TEORÍA DE LAS DOS CARAS

Vamos a echar un vistazo a lo que yo llamo "La teoría de las dos caras". Es ligeramente más exagerada que la técnica que utilizamos en el plano del Capitán América y prefiero utilizarla con personajes algo desquiciados, para darles así una expresión algo más peculiar.

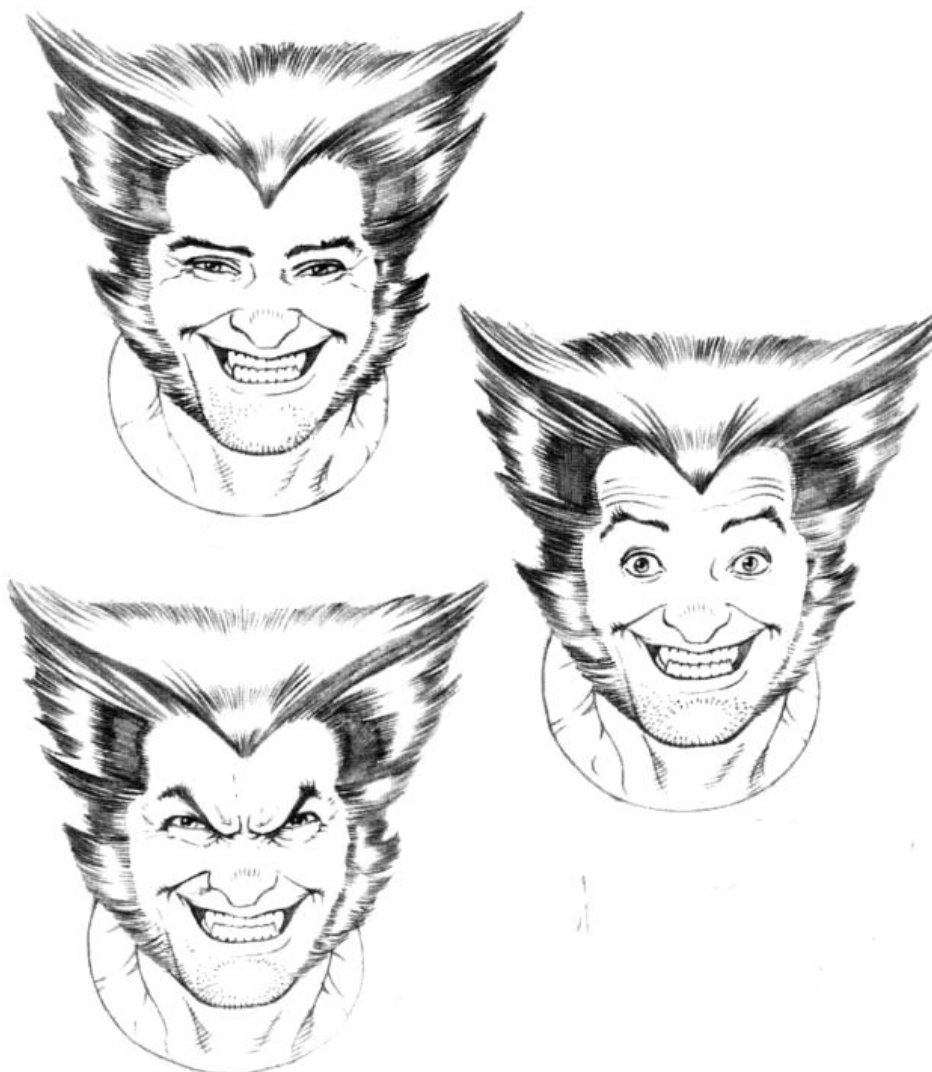
Es realmente fácil. Coged una imagen donde Dientes de Sable

salga sonriendo y juntadla con otra en la que esté furioso. Comprobad los resultados poniendo vuestra mano en un lado de la tercera ilustración y luego en el otro. ¿Lo veis? Divertido, ¿no?

Ahora podéis probarlo con otras expresiones a ver qué tipo de combinaciones se os llegan a ocurrir.

¡ENTUSOJOS!

Imaginad ahora que estáis dibujando a los X-Men y en una línea del guión pone: "Lobezno ríe". Es importante que sepáis que en una sonrisa hay mucho más que un esmalte perfecto. Preguntaos que es lo que rodea a esta sonrisa: ¿qué debe sentir Lobezno?, ¿por qué está sonriendo? Cada una de estas tres caras es igual que las otras dos. Lo que cambia y da expresión son los ojos, las cejas y la frente. Haciendo diferentes los ojos cambiamos radicalmente el significado de su sonrisa. Por ejemplo, en la primera ilustración, Lobezno refleja sinceridad e incluso tiene un aire encantador. En la segunda está como atolondrado y puede que algo sorprendido; ni siquiera parece él mismo. Pero mirad la tercera: es el Lobezno auténtico, el que conocemos y queremos. Es una sonrisa que dice: "voy a disfrutar matándote". Son los ojos los que marcan la diferencia. ¿Por qué creéis si no que les llaman "el espejo del alma"?



EN LOS OJOS ESTÁ LA RESPUESTA

Odio dibujar personajes sin pupilas; pierdo una valiosa herramienta expresiva. Los artistas marciales creen que los ojos te dicen cuando el oponente se dispone a atacarte (O tal vez lo oí en una peli de Jackie Chan...). Pero es igual, mirad estas dos imágenes de Lobezno con su máscara puesta. Tienes una

mejor sensación de lo que está pensando cuando puedes verle bien los ojos. Está claro: el hecho de que no enseñe los ojos le dará ventaja en las peleas, pero vosotros como dibujantes debéis tener muy en cuenta la mirada para conseguir la expresión deseada.

EXPRESIONES FACIALES



EL PODER DE LA LÍNEA

Me enseñaron que para dibujar cómics necesitabas líneas marcadas, fuertes y bien definidas; en la mayoría de casos es lo que queda mejor. Pero tampoco tiene por qué ser una regla universal. Hay algunos momentos en los que los personajes no tienen que ser fuertes; en el fondo son humanos y tienen una amplia variedad de sentimientos y emociones. Por ejemplo Reed Richards. Como veis en el dibujo, le acaban de dar una devastadora noticia. La primera ilustración refleja la típica reacción de un personaje de cómic. Indica asombro, conmoción; pero es obvio

que el segundo dibujo es mucho más expresivo y profundo. El personaje está completamente atónito, asustado, incluso parece emocionalmente vulnerable. En una escala de actores de cine de acción, la primera ilustración tendría un nivel Jean-Claude Van Damme; mientras que la segunda estaría más en un nivel Harrison Ford. ¿Entendéis lo que quiero decir? Por eso, que no os asuste utilizar diferentes tipos de líneas para añadir profundidad y emociones reales a las caras de vuestros personajes.

¡CREMA PARA LAS ARRUGAS POR FAVOR!

A la hora de dibujar gente joven, sobre todo mujeres, tenéis que ir con ojo y aseguraros bien de que no estáis exagerando las arrugas. Mirad los ejemplos que tenéis a la derecha: puede que el segundo dibujo Kitty Pryde sea mucho más expresivo que el primero, pero esa gran cantidad de arrugas le suman por lo menos diez años más de los que tiene. Por eso, id con cuidado; es difícil conseguir un efecto equilibrado.



SABÉIS, podría estar páginas y páginas enseñando cómo dibujar diferentes tipos de caras: de enfado, sensuales, tristes, de alegría,... pero esto no es lo único que me interesa. La expresión de la cara es una de las herramientas con las que tenéis que trabajar. No es simplemente saber dibujar una cara graciosa o una realmente interesante, consiste en saber dibujar la cara apropiada en el momento adecuado. Tenéis que meteros en la piel de vuestros personajes, saber lo que sienten entre viñeta y viñeta, cómo piensan en ese momento... Usad un espejo si eso os ayuda. ¡Y luego que se atrevan a venir y deciros que una imagen no vale más que mil palabras! Pasadlo bien, ¡nos vemos en los tebeos!

MANOS

POR GARY FRANK



Primero las malas noticias. NO puedo ofreceros una fórmula mágica para dibujar manos. Las manos realizan más variedad de movimientos y formas que el resto de las partes del cuerpo unidas, así que la idea de que podréis aprender a dibujarlas con apenas estas cuatro páginas es ser realmente optimistas, por decir algo...

Y ahora las buenas noticias, os señalaré los datos básicos que necesitaréis para dibujar esas fascinantes cositas que tenéis

al final de los brazos. La mejor manera de aprender a dibujar manos es practicar con referencias (como pasa con casi todo). Y hay un montón de cosas que os pueden ayudar; sólo echad un vistazo, un momento, a vuestro alrededor... Fijaos en las manos que salen en TV, en las películas, en revistas, etc. Incluso vosotros mismos podéis servir como modelos. Después de todo, mucha gente que quiere hacer carrera en esto de dibujar tiene acceso a, por lo menos, una mano...

¿BLOQUES PARA QUÉ OS QUIERO?

Antes de empezar hay algunos puntos fundamentales que debéis tener en cuenta. Todas las manos deben seguir el mismo patrón. En la **Figura A** vemos una mano dibujada de una forma muy simple; queda bien clara la estructura básica, ¿verdad? (o bien, los "puntos fuertes" si preferís llamarlo así). Y estos son los bloques básicos de las manos; es importante que siempre los tengáis presentes, adopten la posición que adopten. Los cuatro dedos se mueven de la misma manera, y es la junta que hay entre ellos y el pulgar la que le da el movimiento oponible (**Figura B**).

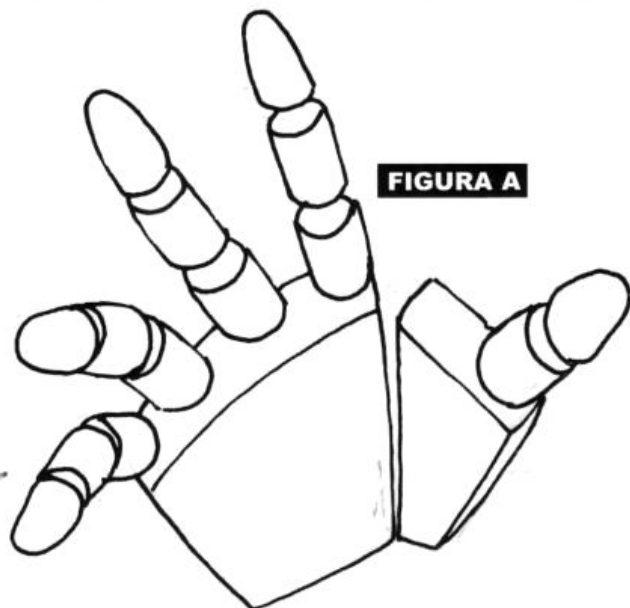


FIGURA A

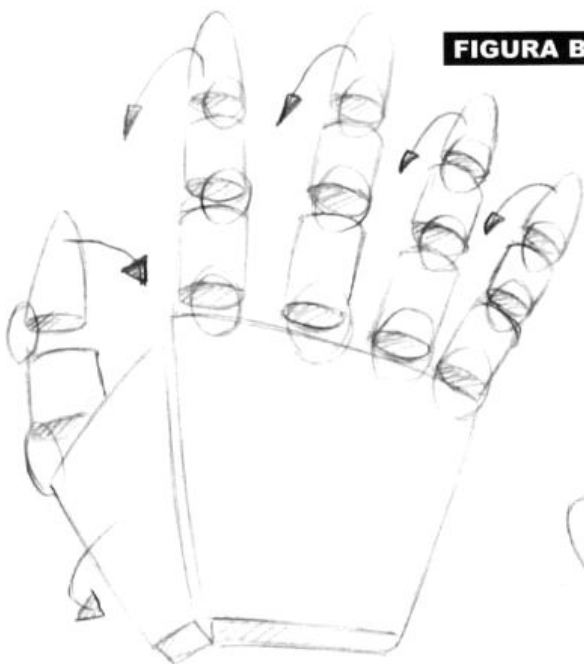


FIGURA B

La gran ventaja de usar este acercamiento de "bloques" es que os recordará constantemente que estáis trabajando con una estructura tridimensional. Pero mientras estéis practicando con estas formas os iría bien ir mirando a la vez manos reales como referencia. Si lo empezáis a hacer demasiado tarde, seguramente habréis adquirido un montón de malos hábitos que os dificultarán la creación de unas manos "realistas". He perdido la cuenta de la cantidad de manos que habré dibujado a lo largo de mi vida, pero todavía me sorprende de lo versátiles que pueden ser y la cantidad de formas que pueden llegar a adoptar. (**Figura C**).



FIGURA C

MANOS

OBJETOS A MANO

Bueno, creo que ahora ya estáis preparados para dar el siguiente paso. Intentad sujetar, o que alguien os ayude sujetando un objeto con la mano y dibujad lo que veis. Para conseguir otros ángulos de visión, los espejos os serán de gran ayuda. Fijaos cómo los huesos y los nudillos resaltan mientras la piel se tensa sobre ellos (**Figura D**). Y bien, si esto os resulta aburrido, demasiado parecido a ir a la escuela, entonces no os preocupéis. Lo digo en serio. Aunque os saltéis algunos pasos conseguiréis que alguien os contrate. Pero no olvidéis nunca que, no sólo no sabréis dibujar manos, sino que siempre os resultará tremendamente incómodo dibujarlas. Pero si os lo tomáis con paciencia y practicáis, dibujar las más complicadas posturas; como una mano rodeando el asa de una taza de café o dos manos entrelazando los dedos, será algo natural para vosotros. Así que perseverad. Y además encontraréis por ahí algunas manos que os harán pasar un buen rato, como las de cuatro dedos de *Rondador Nocturno* o el rocoso puño de *La Cosa*.

FIGURA D



El peor error en el que podéis caer en este momento, es el de intentar copiar el estilo de algún otro artista. Estáis creando una mano, no copiando códigos secretos. Si lo enfocáis así, lo único que conseguiréis serán imágenes planas y sin alma. Además, cada vez que copiáis el estilo de otro dibujante, no sólo estáis reproduciendo sus errores, si no que estáis añadiendo los vuestros también.

DÁNDOLESCUERPO

Una vez que tengáis la confianza necesaria con la "mano básica", probad a darles formas más complejas a vuestras manos. También podéis introducir ahora las luces y las sombras (tenéis que hacerlo de la misma manera que lo haríais con los objetos). Para saber donde tienen que ir las sombras, primero decidid dónde estará vuestra fuente de luz; y todo lo que esté en el lado opuesto deberá sombreadarse. Pensad que todo lo que sea sólido (como los dedos, por ejemplo) creará sombras.



¡QUÉ MANOS MÁS GRANDES TIENES!

Las manos pueden ser de muchas formas, tamaños y texturas diferentes. Deberíais intentar darles a vuestros personajes manos con la apariencia adecuada. Por ejemplo, la mano de una mujer (**Figura E**) será más suave y más pequeña que la mano de un hombre (**Figura F**). Por otro lado, las manos del malvado de vuestro cómic serán unas manazas peludas con unas feas uñas resquebrajadas (**Figura G**). Lo más importante es que podéis poner mucha caracterización a vuestros personajes simplemente eligiendo para ellos las manos adecuadas. (Y aunque deberíais intentar ser siempre consistentes en la caracterización, una extraña mezcla de estas tres clases de manos podría ser muy interesante) ¡Las manos son mucho más importantes de lo que creéis!

FIGURA E



FIGURA G



FIGURA F



¡EXPRESÁTE!

Las manos os ayudarán mucho a mejorar la manera de representar las expresiones de vuestros personajes. Un buen actor usa el lenguaje corporal para comunicar multitud de sentimientos e ideas, y también puede hacerlo un buen dibujante de cómics. Mirad el efecto que consigues añadiendo una mano en la ilustración de abajo. En la **Figura H** no se puede saber si el personaje está pensando, enfadado o confundido. Pero añadiendo sólo una mano se ve enseguida que algo importante ronda por su cabeza. Es mucho mejor que añadir una de esas palabritas del estilo "Hmmm....", ¿verdad?

FIGURA H



FIGURA I

Lo mismo ocurre con la chica a la que le han preguntado algo en la clase de Historia. No parece que tenga mucha confianza en sí misma, pero añadiendo una simple mano (**Figura I**), podemos ver que realmente no tenía ni idea. (Por supuesto podría estar haciéndose la tonta). Recordad: lenguaje corporal.

Al final del día lo que estamos haciendo es intentar crear personajes creíbles, personajes que el lector conozca y pueda identificar. Las manos y el lenguaje corporal son una sutil manera de conseguirlo. (Sí, quiere decir que no obtendrás mucho reconocimiento por ello). Y esto es todo sobre las manos. No es tarea fácil (lo sabemos), pero bien usadas pueden ayudar a mejorar un cómic de manera ilimitada. Además, todos los personajes de los cómics, ¡incluso Aquaman!, tienen por lo menos una, así que realmente necesitáis aprender a dibujar las malditas manos. Que tengáis suerte.

El trabajo manual (sic) de Gary Frank se puede encontrar en cómics como "El Increíble Hulk" de Marvel, y para lectores adultos en "Supreme Power", "Supergirl" de DC y "Midnight Nation" de Top Cow.

PIERNAS

POR BART SEARS

Bienvenidos a una nueva lección. Esta vez, vamos a echarles un vistazo a las piernas. Las piernas son (como todo lo que dibujéis) una parte importante para llegar a conseguir una figura poderosa. Gran parte de la acción de la

figura proviene de las piernas y de la energía que hay tras ellas. Y cada artista necesita saber, cuando menos, lo fundamental.

Así que sin enredaros más, moved las piernas y empecemos a dibujar.

APRENDER A USARLAS

Las piernas no son sólo una amorfa parte del cuerpo que cuelgan del musculoso torso del héroe, sino fuertes, macizas y vibrantes extremidades que impulsan a nuestro gran héroe a velocidades de vértigo, le propulsan a través de cualquier desafío a la muerte al que se enfrente y se convierten en poderosas armas, que al desencadenarse pueden dejar sin aliento al más poderoso de sus enemigos. El resumen de este rollo que os acabo de soltar es este, las piernas son muy importantes; no las menospreciéis.

Recordad que las piernas son la base de un héroe. Todo lo bueno, lo increíble y lo poderoso de los puñetazos que lanza un héroe, es posible gracias a que sus piernas están firmemente asentadas en el suelo. Su cuerpo entero empuja desde sus pies, retorciendo y acumulando potencia; que se desata cuando conecta con la mandíbula del villano. Piernas masivas de músculos torneados le dan (derecha) un aire poderoso y majestuoso al personaje, aire que no le darían unas piernas flacas y mal formadas. Unas piernas musculosas bien dibujadas le dan peso al personaje. Le muestran firmemente asentado sobre el suelo, y capaz de realizar todos esos prodigios atléticos que deberá hacer, tarde o temprano. ¡Las piernas son poder!. Hagámosles justicia.



NOTA

LA CRÍTICA IMPORTA

"Soy culpable de lo mismo que somos culpables todos los jóvenes artistas: tu habilidad para dibujar supera con mucho la habilidad de ver tus propios fallos. Tenéis que estar abiertos a cualquier tipo de crítica. No os pongáis a la defensiva y dejéis de escucharlas. Cuanto antes descubráis que hay cosas que hacéis mal y no os estáis dando cuenta, -y os acostumbráis a localizarlas y corregirlas-, mejor será para vosotros".

- Jim Lee, *All-Star Batman & Robin*

PIERNAS

PORDELANTE

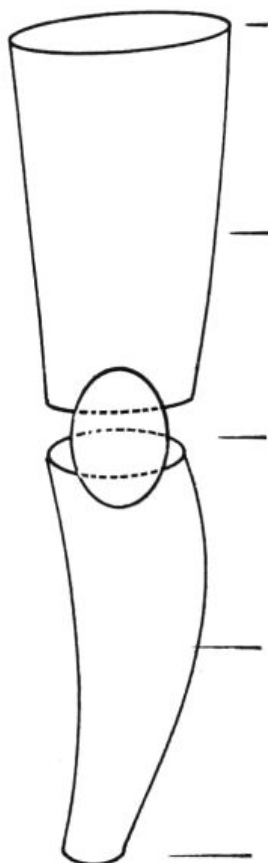
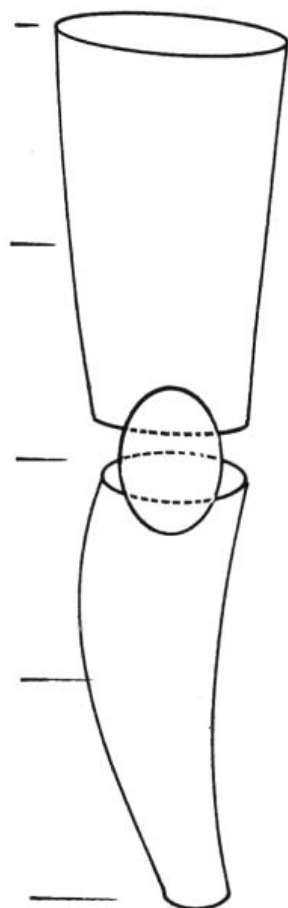
Fijaos en la construcción cilíndrica de la pierna que tenemos a la izquierda. Mirad de qué forma más simple está dibujada y cómo hemos utilizado la medida de las cabezas humanas para que esté bien proporcionada. Se ve claramente cómo la pierna se estrecha al llegar a la rodilla y cómo ésta tira del gemelo dándole forma. ¿Veis la curva que hace el gemelo? Desde luego, yo prefiero este tipo de piernas algo arqueadas (en las que se ve la fuerza a través de la musculatura, ya sea mediante la pantorrilla o el muslo) que una pierna recta sin forma y que no transmita poder.

Y ahora vamos a fijarnos en el segundo dibujo donde ya se ven todos los músculos. ¿Veis como los músculos interiores tiran hacia arriba y a partir de la rodilla hacia abajo? Parece que estén pegados y formen parte de la misma estructura. Mirad cómo se ve claramente que los músculos exteriores del muslo tiran hacia la parte de arriba de la pierna. Y por último fijaos en cómo estos músculos exteriores del muslo parece que están situados más arriba que los músculos interiores (que parece que se encuentran más bajos).

PORDETRÁS

Y aquí tenemos el mismo dibujo que arriba pero visto por la parte de atrás; comparadlos los dos. Es otra vez todo lo mismo; pensad que es la misma pierna, la derecha, así que esta vez la tensión del músculo será más visible en el lado izquierdo.

Mirad ahora la masa de músculos de la parte de atrás de la pierna. Obviamente, los comentarios que hacíamos cuando veíamos la pierna de frente serán casi los mismos ahora. Fijaos en los dos músculos centrales del muslo: son claramente los bíceps de las piernas. ¿Y veis como todavía los músculos exteriores siguen pareciendo más altos que los interiores? ¿Y veis la gran masa de músculos que forman la pantorrilla? Ésta es importante, y le da al gemelo un aspecto fuerte y atlético. (Incluso queda bien en un cuerpo femenino). Y ahora comparad y contrastad las dos vistas y empezad a haceros una buena estructura mental.



UN BRAZO Y UNA PIERNA

Mirad atentamente la pierna y el brazo que hay dibujados aquí abajo. Daros cuenta de que la estructura muscular es prácticamente la misma y de las grandes similitudes anatómicas. Básicamente los músculos son los mismos, hacen la misma función en ambos miembros. Varían proporcionalmente en masa y tamaño, mayormente porque unos hacen menos acciones que los otros. Por ejemplo, la muñeca nece-

sita de todos los músculos que la rodean para poder rotar mientras que el pie no cuenta con la misma agilidad. Por ello los músculos que lo rodean no pueden estar tan desarrollados como los de la muñeca. Pero esto es una explicación bastante sencilla. Hay mucho más, y yo os podría dar una buena charla, pero por ahora es mucho más importante que empecéis con cuidado y que busquéis vuestro propio estilo.

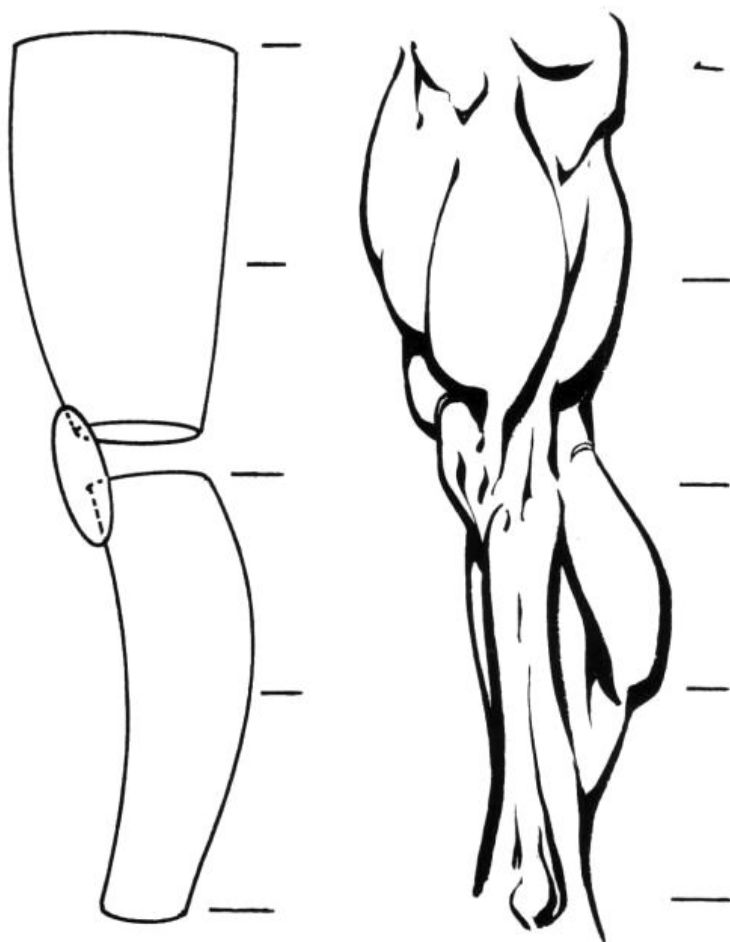


DELADO

Aquí tenemos una vista estructural de la parte exterior de la pierna. Comparad de nuevo esta vista con las otras y ordenadlas en vuestro cerebro. Recordad que una estructura mental clara es muy importante. Fijaos en cómo tiran ahora los músculos, en la curvatura de la parte de delantera frontal del muslo y en la curva del gemelo. Estudiadlo todo y retenedlo en la memoria.

Prestad atención a la masa de músculos de la derecha. ¿Veis como los músculos de la parte delantera del muslo y los de la pantorrilla son los más carnosos? Fijaos también en cómo se cruzan los músculos de atrás del muslo y en cómo da la impresión de que se superponen. Si nos fijamos en los músculos del muslo vemos que son mucho más flexibles que los de la parte de delante del gemelo (los de la tibia). Mirad bien cómo la masa de músculos nos da la forma exterior de la pierna. Os recuerdo que la estructura mental es básica. Y ahora, aprovechando lo que ya habéis aprendido, construid la estructura base de la parte interior de la pierna, ponedle los músculos y con una línea bien gruesa marcad los huecos que quedan entre estos.

RECORDAD SIEMPRE que cada personaje que dibujáis es diferente, y que las piernas deben ser también diferentes. No todo el mundo tiene piernas grandes y brutalmente musculadas. Algunos personajes estarán gordos o serán bajitos, vete a saber. La proporción, la musculación; la imagen completa cambiará. Por muchas razones, la variedad es el ingrediente perfecto para dibujar cómics impactantes.



PIES

POR DARICK ROBERTSON



Pies. Todos los personajes tienen, pero no todo el mundo sabe dibujarlos. Pero como todo el mundo cree que sólo dibujo personajes que adoran ir descalzos todo el rato (como *Spider Jerusalem* de la serie de

DC/Vertigo, "*Transmetropolitan*" o el mismísimo *Lobezno* de Marvel), los chicos de la revista *Wizard* pensaron que sería estupendo que os enseñara los pros y los contras de dibujar pies. Así que, ¡allá vamos!



¿VEIS ESTO?

ES UN PIE.

ACERCAOS, ¡ACERCAOS MÁS! ASPIRAD, ASPIRAD.

¡EN ESTO CONSISTEN LOS PIES!

TODO TIPO

DE PIES: PIES GRANDES, PIES PEQUEÑOS, PIES PELUDOS, PIES SUAVES O PIES DE ALIENÍGENA. HACERLOS CREÍBLES, AÑADE VEROSIMILITUD A VUESTRA FIGURA.

PIESFLOJOS

Mi método a la hora de dibujar pies consiste en empezar haciendo ligeros bocetos con lápiz azul no reproducible y continuar haciendo líneas cada vez más definidas con un lápiz de grafito. (Personalmente uso un lápiz Berol HB turquesa, pero podéis utilizar el que os funcione mejor).

Figura A: Como guía podéis utilizar las formas básicas que se intuyen en un pie. La planta tiene forma de ocho (haciendo la parte superior más larga y ancha). Lo he rodeado con un cilindro para mostraros como empezar a crear la sensación de profundidad. Después haced círculos sobre la figura para aboquetar los dedos y dejad el espacio suficiente para los huesos que unen los dedos al pie.



FIGURA A

Figura B: Los pies vistos desde un lado tienen una forma triangular. Usad un círculo para marcar el tobillo y pensad tridimensionalmente; ahorraréis tiempo y os será más fácil crear un dibujo realista.

Figura C: El pie visto de frente, o por detrás, tiene una

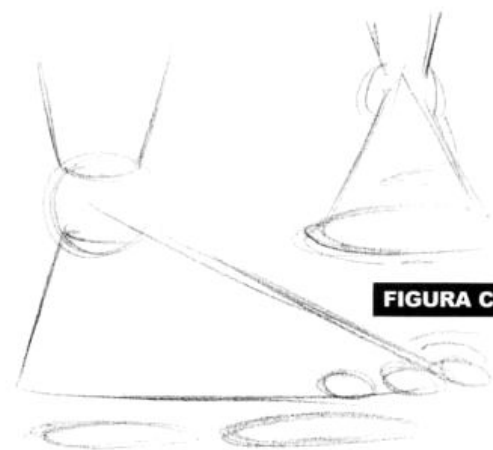


FIGURA B

FIGURA C

forma parecida a la de un cono. La planta del pie son dos elipses: una justo después de los dedos y otra en el talón. Tened muy en cuenta estas elipses, os ayudarán a situar vuestras figuras firmemente asentadas en relación a lo que les rodea y no "flotando" sobre ellas.

ENSEÑA LOSHUESOS

Los pies no son precisamente la parte más carnosa del cuerpo humano, así que aprender la forma y posición de los huesos del pie os ayudará a entender lo que estáis dibujando y a conocer la base de la anatomía superficial y de las sombras del pie.



ATAJANDO

Conseguir escorzos del pie puede ser complicado. Pero si necesitáis que vuestro personaje lance potentes y dolorosas patadas de kung-fú, es importante tener un buen escorzo del pie. También lo será cuando queráis indicar la dirección en la que se está moviendo vuestro personaje.

En caso de duda, consultad fotografías o un espejo. Si necesitáis dibujar el pie en un ángulo particularmente difícil, coged una cámara de fotos (una Polaroid™ o, mejor aún, una cámara digital) y tomad fotos del pie de algún amigo en la posición que necesitéis. Dibujar con modelos reales es la mejor manera de practicar. Incluso si tenéis un estilo "cartoon" (de dibujos animados), os ayudará a saber cuando tenéis que simplificar o cuando exagerar.



MODAPARAPIES

Otro buen método para aprender a dibujar pies es dibujar zapatos. Elegid diferentes tipos de calzado, con tamaños diferentes, para edades diferentes o de diferentes formas y, abocetadlos. Notaréis una gran mejoría aprendiendo a capturar en el dibujo los más pequeños detalles (una de las imprescindibles pinturas de Van Gogh de 1855 es un simple par de zapatos). Para los superhéroes, el contorno básico del pie se transforma en una bota, tipo Superman o Daredevil (Los pies de mujer acostumbran a ser más pequeños y esbeltos).



PIES

BOLAOCHO

El pie siempre tiene el mismo movimiento, desde el talón hacia los dedos; da igual si andas o corres. El peso del cuerpo se soporta sobre la "bola" del tobillo (la articulación entre el tobillo y el pie) durante el apoyo plantar. Al caminar, el pie delantero descansa sobre el talón, mientras el pie trasero descansa sobre los dedos.



FETICHISMO DEL PIE

Crear pies feos es fácil y divertido. Añadiendo pelo, costras o unas uñas muy desagradables, le podéis dar a vuestro personaje mucha más personalidad. Si queréis que parezca un vagabundo no podéis dibujarle unos pies limpios y suaves. Tenéis que considerar donde ha podido meter los pies vuestro personaje. (Figura D).

Aplicando las mismas normas que usamos para dibujar pies normales, conseguiremos pies monstruosos creíbles.

Simplemente eliminando un dedo, añadiendo uñas en forma de garra en los lugares adecuados o poniendo pelo sobre una sólida estructura, crearemos los pies de un monstruo amenazador (Figura E). Deberéis recordar esto cuando dibujéis personajes como la Bestia o Sasquatch.

Estudiad la textura de los pies de los lagartos, los pájaros y otros animales. Añadiendo estas texturas a pies humanos podéis crear un brutal Killer Croc o incluso al enemigo de Spiderman, el Lagarto.



FIGURA D



FIGURA E

REPIQUETEODE DEDOS

Los dedos del pie son, evidentemente, más cortos que los de la mano. La uña y la estructura ósea son muy similares. Si no tenéis más remedio usad la punta del dedo gordo de la mano como referencia para los escorzos y para las arrugas de la piel cuando tengáis que dibujar un dedo gordo del pie, pero ensanchad la base del dedo. Recordad hacer ligeramente cóncava la parte superior del dedo para colocar la uña dentro.

Os dejo una consejo: ¡Normalmente el segundo dedo es ligeramente más largo que el dedo gordo! Fijaos también en la línea curvada que siguen las puntas de los tres dedos restantes (Figura F). No cometáis el error de alinear la punta del pie de forma recta o hacer todos los dedos igual de largos o con la misma forma y tamaño.



FIGURA F

FORMASYTAMAÑOS

Ahora que ya sabéis lo básico, es hora de que nos centremos en diferentes tamaños y texturas. Aquí hemos reunido diferentes tipos de pies para que tengáis varios ejemplos útiles.

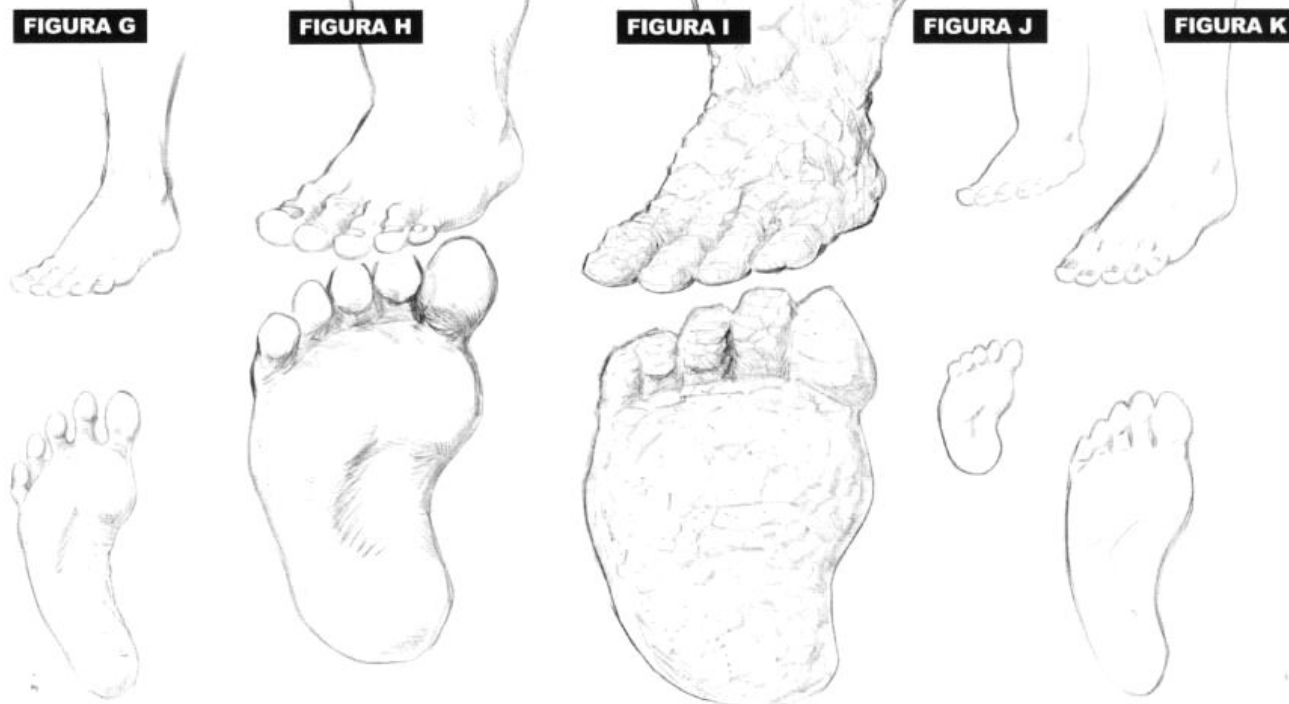


Figura G: Éste es el pie normal de un hombre adulto. Podemos verlo en el tamaño, la forma y el ligero vello de la pierna.

Figura H: El pie de Hulk. Usando la misma anatomía, pero haciéndolo todo más grande y ancho parecerá más creíble. Tened siempre en cuenta el peso y el tamaño de la criatura que el pie ha de soportar. Cuanto más grande la criatura, más grande el pie. Si el tamaño normal del dedo gordo es, aproximadamente, el de un carrito de fotos, entonces el de Hulk tiene el tamaño de una lata de refrescos.

Figura I: Aquí tenéis el pie de la Cosa. Puedo suponerlo por su rocosa condición epidérmica y por tener fusionados el meñique y el cuarto dedo dándole el aspecto de tener solo cuatro dedos en los pies. De nuevo, utilizando la anatomía correctamente, y añadiendo después la forma rocosa, conseguiremos que el pie de la Cosa parezca tan creíble como el de una criatura real. Es importante que indiquéis por donde se dobla su pie. Yo dibujo piedras más pequeñas sobre las articulaciones para aparentar un movimiento normal.

Figura J: El pie de un bebé muestra muy pocos huesos. Los pies y las manos de los bebés son muy pequeños y no están completamente desarrollados aún, teniendo una apariencia blanda y minúscula. Podéis conseguir este efecto, dibujando muy pocas sombras o haciendo trazos muy suaves.

Figura K: Finalmente, el pie normal de una mujer adulta. Un buen método de indicar que es un pie femenino, es hacerlo mucho más fino que uno masculino, y de una textura más suave. En estos casos, menos es más. La gran mayoría de mujeres se depilan las piernas o se pintan las uñas de los pies, este puede ser un bonito detalle que podéis añadir a vuestros dibujos.

NO PUEDO DEJAR DE DECIRLOS que el mejor sitio para aprender, como en casi todo, es la vida real. Practicad dibujando pies interesantes de las revistas. Recordad que vuestro estilo llegará de vosotros y de vuestra interpretación de la vida real a través de vuestra imaginación y arte, no copiando el estilo de cualquier otro. Cuanto más practiquéis, mejores seréis. ¡Ciao!

Darick Robertson metió el pie en la puerta de DC para dibujar su serie de la línea Vertigo, Transmetropolitan y también ha tenido etapas significativas en las series Marvel, Lobezno y Rondador Nocturno.



MUJERES

POR JOSEPH MICHAEL LINSNER



¿Cómo dibujo a las mujeres? Generalmente con un puntafina azul (odio dibujar a lápiz). ¿Y cómo hago las chicas sexys y las "pin-ups"? Bien, como sugirió Ben Kenobi, utilizo la Fuerza. Traducción: sigo mis instintos. Dibujo lo que me gusta. Si alguien lo encuentra atractivo o le encanta, entonces todo es perfecto.

¿Quién puede saber si todos encontramos atractivas las mismas cosas? Lo mejor que puedo hacer es decirles lo que yo creo que es "atractivo" y apremiar a todos los artistas aspirantes devotos de las formas femeninas a que exploren su propia visión del tema.

NO SE AISTONTOS

Robando algo de lo que usará mi colega, el Sr. Adam Hughes (página 58), echemos un vistazo a la definición del diccionario de "atractivo": "Que por su físico despierta interés y agrado en las demás personas".

Sí, es lo que yo pienso acerca de la belleza femenina. La lección que nos enseña Vincent Van Gogh, es que "arte" y "belleza" son dos términos que admiten una gran variedad de interpretaciones. El pobre Sr. Van Gogh no vendió casi ninguna de sus pinturas mientras estaba vivo y muchos años después de su muerte sus pinturas están entre las más famosas y buscadas piezas de coleccionista del mundo. Por eso, antes de poner un lápiz sobre el papel, ¡recordad esto! Todos los

verdaderos genios del arte han caminado por la frontera del ridículo. El mundo siempre se resiste a nuevas visiones. Incluso si un artista es criticado, eso es lo que el mundo querrá de él, una nueva visión.

Lo primero, superemos de una vez el tema de las tetas. Buscad y considerad lo que hace que una mujer sea una MUJER (además de unas glándulas mamarias). Las chicas son diferentes de los chicos. Ellas son curvilíneas y misteriosas. Además, puedes comprar unas tetas - y todas las almas cultas saben que cualquier cosa que tenga un precio, es una cosa totalmente vacía.

No podéis comprar auténtico sex-appeal.

No os engaño, en una convención de cómics del pasado verano, escuché a un troglodita diciendo exactamente estas palabras:

ITSK!

NUNCA
CONSEGUIRÁN
SER AUTÉNTICAS
MUJERES MIENTRAS
NO TENGAN COMO
MÍNIMO UNA TALLA
100 DE SUJETADOR,
O MÁS...

NO
DIGAS
ESO.



LATRIPLEAMENAZA

Pensad en una mujer. Chicas. Encarnaciones de la Diosa. ¿Cuál es el origen y la fuente de esa chispa especial?

Esta "feminidad" es algo misterioso, y cada uno lo define con sus propios términos. Cualquiera que se sienta atraído por una mujer se pregunta a sí mismo: ¿Qué me excita? ¿Qué hay en el sexo opuesto que me golpea como un relámpago e inmediatamente destruye mi autocontrol? Yo, por supuesto, estoy escribiendo esto desde el punto de vista de un hombre heterosexual. Cualquier fémica dibujante que esté leyendo esto, si está buscando alguna clase de cósmica iluminación, lo mejor que le puedo decir es: buena suerte. Por favor, no me preguntéis acerca del misterio entre hombres y mujeres. No me preguntéis por qué una chica alta y delgada resulta sexy para algunos y grotesca para otros. Estoy tan perdido como cualquiera, lo único que hago es seguir mi olfato.

Hay algunos clichés sobre belleza - elementos básicos que nadie puede discutir. En América, por ejemplo, los hombres se mantienen muy simples y agrupan sus preferencias en tres grupos básicos. De acuerdo con Joe Lunchpail (el americano medio), lo que tenemos en el menú es:

A: EL HOMBRE DE PECHOS

B: EL HOMBRE DE GLÚTEOS

C: EL HOMBRE DE PIERNAS

¡Menudo equipo de superhéroes serían!

Damas y caballeros, soy un hombre, un americano de sangre roja.

Muchas han sido las veces en las que yo salía por ahí con una de mis novias y pasaba alguna mujer y me quedaba embobado mirándola. Mi novia se daba cuenta y me decía: - Dios, menuda cara ¡es feísima! - a lo que yo contestaba: - Sí, pero ¡has visto su _____! (A), (B) o (C), elige tú mismo- Si, es verdad, los tios somos unos cerdos (los tipos listos no discuten esto). Lo único que sé que es verdad, es que hombres y mujeres ven el mundo de maneras diferentes.

Así qué...¿debemos ir más allá de A, B, y C si queremos plasmar algo atractivo en papel? Hey...si eso es lo que queréis, id a por ello, por cualquier medio. Una miradita al trabajo de Serpieri (famoso por "Druuna") y os quedará claro que su trabajo es sobre B... y esa es la maravilla que define su trabajo y le da un carácter único.



MUJERES

LAS MEJORES PARTES

Personalmente... soy un hombre de caras. Si una chica tiene la cara adecuada, me convierto en barro entre sus dedos. "¿Quieres mi alma? Aquí está, es toda tuya; sólo prométeme un beso".

Me encantan los atributos físicos básicos (como a cualquiera), pero reconozco que son las cosas menos obvias las que primero captan mi atención:

1. MANOS
2. LABIOS
3. OJOS

Son las partes que todos usamos para expresarnos. Los tipos que simulan tener P.E.S. (Percepción Extra Sensorial) tienen esto muy en cuenta. En mi arte, intento capturar lo que está más allá de las palabras - cosas que las palabras no son capaces de expresar-. Estoy seguro de que es por eso que "Dawn" (mi cómic de creación propia) no tiene ningún sentido para mucha gente. La persona adecuada con el gesto adecuado puede destruir mundos y levantar imperios. La sonrisa adecuada, medio torcida, que parece atrapada en una red de semi-negación. Un ligero asentimiento con el hombro hacia un amante, como invitando a algo más....

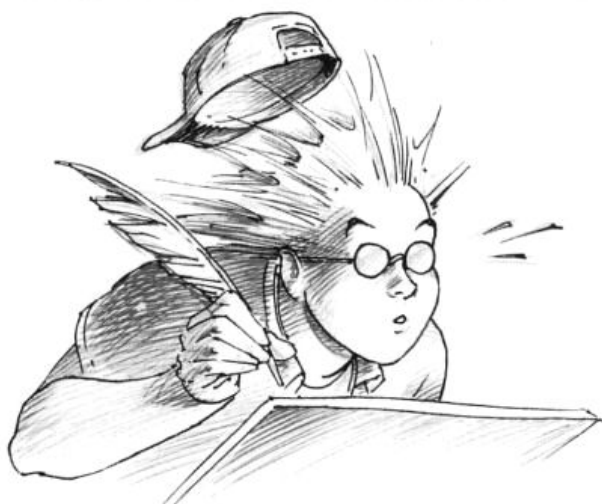


BELLEZA SUBJETIVA

Una vez en un bar, presencié la llegada de la Chica más Guapa de la Ciudad. La multitud se separó y la Princesa miró tristemente a su alrededor, intentando encontrar a alguien a su altura. No pudo encontrarlo, sabía que no lo haría. Encontrarme con sus ojos me dejó asombrado por su frío desdén, el áspero y brutal juicio, la congelada distancia que encontré allí. Hablando clínicamente, ella era la chica más guapa de la ciudad - tenía el cuerpo perfecto, la cara perfecta y el peso perfecto -. Pero para mí, esa chica era aborrecible. La encontré fea como el demonio porque su alma era horrible.

En mi trabajo, intento capturar lo contrario a esto.

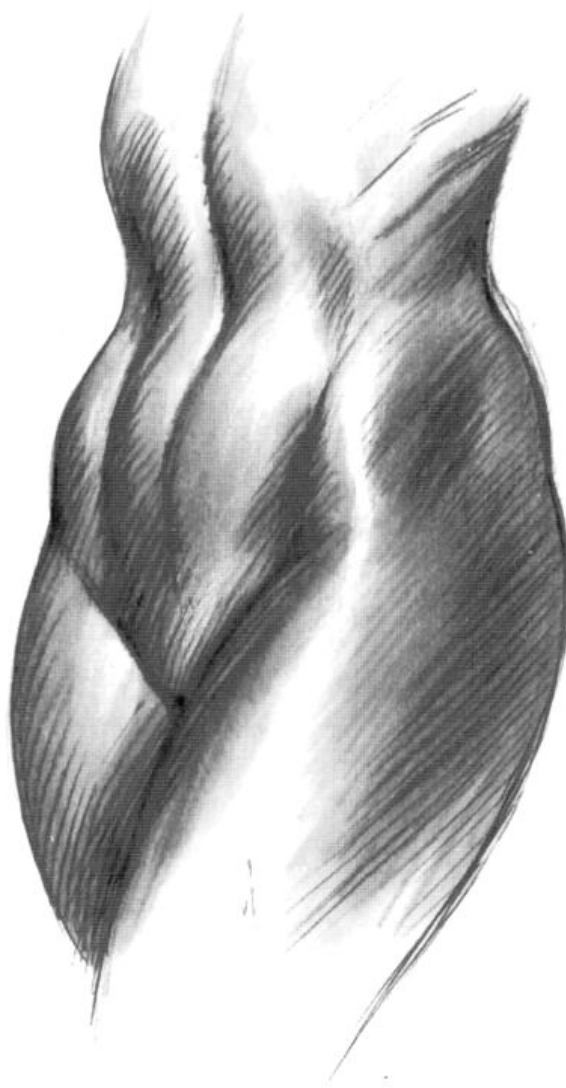




CADERA A LA MODA

Aparte de una cara bonita, ¿puede haber algo más en el cuerpo de una mujer que me haga caer de rodillas? Puedes apostar. Para mí, la fuerza de la feminidad lo definen las caderas. Me encantan las caderas. Las adoro. Me entusiasman, y acaban conmigo. Se que no todos los hombres aprecian unas atractivas caderas. Demonios, mi último casero miró un dibujo enmarcado de mi amada Dawn colgado en la pared, y todo lo que se le ocurrió decir fue: "¡Tiene la forma de una pera!"

Bien, no haré comentarios.



MIRAD A VUESTRO ALREDEDOR

NO QUIERO decirle a los futuros artistas lo qué tenéis y lo qué no tenéis que dibujar: "dibujad unas piernas bien largas y esbeltas y unas cejas bien marcadas: resulta sexy. Y no olvidéis unos descarados y muy turgentes pechos".

Tarde, ¿no? Ya he hecho lo que no quería hacer. Si queréis dibujar o pintar mujeres, mi único consejo es este: **MIRADLAS** bien y estudiadlas.

NO MIRÉIS libros ni revistas. Mirad por la ventana a las chicas de la calle. Las mujeres están por todas partes, y su belleza no conoce límites. Yo miro mucho arte, intelectual y no-intelectual, os puedo decir sin dudar que hay un espectro infinito de belleza femenina esperando ser explorado y atrapado en un papel.

Id más allá de las normas, más allá de lo que los medios de comunicación (ups... esto incluye este libro) digan y buscad vuestro propio estilo, vuestra propia visión y vuestra propia idea de belleza. Tened el coraje suficiente para definir e interiorizar con claridad lo que vuestra alma os diga que es una dama atractiva. Porque en este hueco mundo de estrellas pop pre-envasadas y chicas de póster ensiliconadas, necesitamos "nuevas visiones", desesperadamente.

Joseph Michael Linsner, creador de la hermosa Dawn, también pinta un increíble Conan en las portadas de las series de comics de Dark Horse.

MUJERES SENSUALES

POR ADAM HUGHES (Y AMIGAS)

¡TODO TUYO, WANDA!



Hola! Un joven aspirante a artista, ¿verdad? ¿Crees qué ya lo tienes? ¿Qué tienes la habilidad mutante de dibujar mujeres sensuales?

Mi nombre es Wanda y ella es mi pequeña amiga Janet. Si alguien puede ayudarte a encontrar las respuestas, esas somos nosotras. No podemos enseñártelo todo, pero quizás podamos abrir una o dos puertas que te permitan comenzar tu propio viaje hacia el amplio mundo...

Lo único que te pediré es que uses de manera sabia todo lo que aprendas aquí. Me temo que hay demasiados artistas por ahí que lo único que buscan es satisfacer los deseos de las masas, en contra de los que desean crear atractivos, pero muy tridimensionales y creíbles, personajes femeninos. Recuerda, ¡un gran poder conlleva una gran responsabilidad! Creo que lei esto en algún sitio...

¡ALLÁ VAMOS, GUAPO!



DEFINICIONES

Veamos... el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española que tenemos en la Mansión de los Vengadores describe sensual como: "perteneciente o relativo a las sensaciones de los sentidos".

OH, CREO QUE **ÉSTA** NO ME GUSTA...



Sigamos entonces. La tercera definición es: "perteneciente o relativo al deseo sexual". ¡Aquí está! Creo que esto es a lo que se referían los chicos de la revista "Wizard" cuando nos invitaron. Estarás de acuerdo conmigo, ¿verdad?

NOTA

NO SE PERMITE EL ANIME

"Parad de mirar e imitar el Anime japonés. Pokemon no os conseguirá un trabajo en Marvel o en DC. ¡Ya lo tienen muy visto!"

- Ales Maleev, *Daredevil*.



El problema es que, al igual que la música o el arte, todo esto es muy subjetivo. Lo que a ti te parece sensual es, probablemente, muy diferente de lo que a mi me lo parece. Estoy segura de que ninguno de vosotros encontraréis atractivos a los androides...

Creo que el aspecto más importante sobre la sensualidad que puedo compartir contigo, antes de que pasemos a aspectos muy universales, es que no tiene nada que ver con la apariencia física del personaje. La apariencia de una mujer es normalmente el ingrediente menos importante de su pócima secreta de sensualidad. Esto es, porque la sensualidad está relacionada con el carácter. Proviene del interior. Es un aspecto de la personalidad, no de la fisonomía. Si tu

personaje no tiene la sensualidad en el corazón, no habrá pintalabios ni escotes que cambien eso.

Otra cosa, sed buenos conmigo y no dibujéis de manera sensual a todos vuestros personajes femeninos. Se que es tentador, pero si todas las mujeres son apasionadas y viciosas chicas malas, entonces no será algo destacable porque ninguna sobresaldrá sobre las demás.

Bien, podría estar todo el día hablando y acabar la lección con teorías repetitivas, pero no creo que hayáis roto el envoltorio de plástico para eso. Asumiré que ya sabes dibujar mujeres, y que estás preparado para algunos consejos que realmente funcionan siempre.



DALACARA

Cuando dibujes caras, intenta no recargarlas. Demasiadas líneas manchan la cara de una mujer, y pueden parecer arrugas. Practica acentuando las cejas, las pestañas y los labios, mientras evitas enfatizar las partes que pueden hacerle las facciones demasiado duras, como los pómulos o la nariz. Cejas más anchas y con volumen pueden añadir sensualidad a la expresión, especialmente si están lige-

ramente arqueadas. Si dibujas el párpado cubriendo la parte superior del ojo, consigues una expresión todavía más sensual.

Esto no te ayudará en la continuidad viñeta a viñeta, pero funciona maravillosamente en las portadas: ¡Contacto visual! Cuando un lector siente que la dama de la portada lo está mirando a él y a nadie más de la tienda, ¡consigues maravillas!

MUJERESSENSUALES

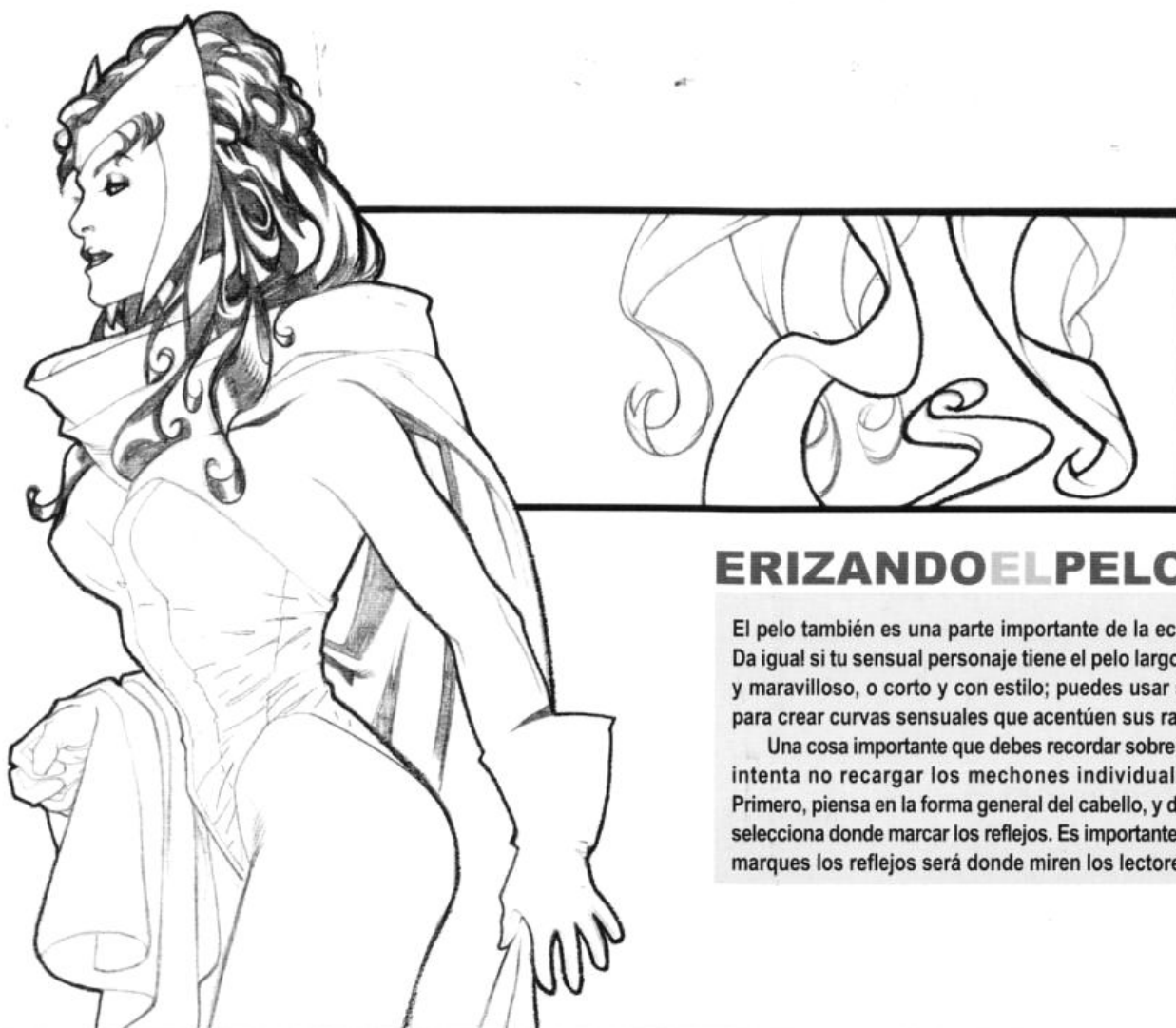


LABIOSPARABESAR

Hay maneras muy diferentes de dibujar los labios, pero una que funciona, en cuanto a sensualidad, es dibujarlos en color negro; con ligeros reflejos en ambos labios. Esto les da volumen y apariencia húmeda, ¡algo realmente sensual!

Gracias, Janet, por eliminar el último rastro de dignidad de esta lección. Es importante notar, sin embargo, que menos es realmente

más cuando tratas de dibujar una expresión sensual. Incluso si tu artista favorito lo hace, te recomiendo encarecidamente que te abstengas de recargar las caras. No serás mejor dibujante por trabajar en una cara durante horas y horas; intenta utilizar esas horas dibujando la mayor cantidad posible de caras diferentes. Recuerda, tienes que fallar muchas veces en algo antes de tener éxito.



ERIZANDOELPELO

El pelo también es una parte importante de la ecuación. Da igual si tu sensual personaje tiene el pelo largo, fuerte y maravilloso, o corto y con estilo; puedes usar su pelo para crear curvas sensuales que acentúen sus rasgos.

Una cosa importante que debes recordar sobre el pelo: intenta no recargar los mechones individualmente. Primero, piensa en la forma general del cabello, y después selecciona donde marcar los reflejos. Es importante, donde marques los reflejos será donde miren los lectores.



HABLA EL CUERPO

Si practicas lo suficiente, te darás cuenta de que casi todas las líneas que utilizas para dibujar mujeres sensuales son suaves, ligeras y redondeadas. Intenta no usar demasiados ángulos duros mientras dibujas rasgos faciales, pelo o incluso una pose. Mientras dibujas, usa líneas redondeadas; como las letras "S" o "C". Inténtalo...no todo el mundo puede hacerlo, ¿podrás tú?

Hablando de poses, supongo que debemos tocar el tema; aunque nos estemos quedando sin espacio rápidamente.

Intenta no usar posturas muy exageradas en tus personajes. Como dije antes, la sensualidad es un rasgo del carácter; si tu heroína es sensual de forma natural, no necesitará exageradas posturas para demostrarlo. Practica dibujando mujeres sensuales en posiciones relajadas, no en poses artificiales e incómodas. Recuerda, una dama realmente sensual lo es aunque no haya nadie mirándola. La sensualidad nunca es algo forzado.

EL PECHO DE LA MEJOR

Finalmente, siento la necesidad de discutir el... ejem... Zen y el Tao de la dotación femenina. Muchos creeréis que soy una hipócrita cuando os diga que el tamaño del pecho de una mujer tiene muy poco que ver con su atractivo, pero es la mayor verdad que os he dicho hoy.

Si más grande es realmente mejor...



Uhh...dicho esto, creo que es el momento de despedirnos de ti. Sinceramente espero que seas uno de los pocos que crezca como artista y algún día consigas que la magia ocurra. (Hey, Janet...por cierto, ¿quién ha dibujado eso?).

La Bruja Escarlata y la Avispa son poderosas mujeres en el Universo Marvel. Adam Hughes, portadista de cómics como Tomb Raider para Top Cow o Wonder Woman para DC, no ha tenido nada que ver con todo esto. Te lo aseguro.

MUJERES REALISTAS

POR TERRY MOORE



Tengo un estilo de dibujo "cartoon" (dibujos animados), pero la gente dice que los personajes femeninos de mi historieta, "Strangers In Paradise", parecen mujeres muy reales. ¿A qué se refieren? Quiero decir, no puede ser mi habilidoso uso de la luz y las sombras, colores, texturas o el detalle anatómico porque... bien, yo no hago esas cosas.

Así que debe ser la manera que tengo de intentar aplicar una escala, un lenguaje corporal y unas expresiones faciales adecuadas a mis personajes. Creo que estos deben ser los

principios básicos que todo artista tiene que esforzarse en dominar cuando se sienta a dibujar. Alex Raymond, Mike Allred, Paul Smith, Paul Pope, Jeff Smith... todos estos artistas combinan las escalas adecuadas con el uso dinámico del lenguaje corporal y con las expresiones faciales para darles vida a sus historias.

Tomémonos un minuto para poder ver todo esto con calma, ¿vale? Y como mis historietas están centradas en mujeres, enfocaremos la lección sobre las formas femeninas.



MÁS GRANDE QUE LA VIDA

Empecemos por lo obvio. Las heroínas suelen quedar sexys en el papel, pero cuidado: pueden quedar muy exageradas si intentamos hacerlas demasiado dinámicas. A ver, es lo mismo que ocurre con los músculos de los hombres: no conviene exagerar. Aunque os puede costar un poco, podréis encontrar el punto exacto. Llegará el momento en el que cogeréis una mujer normal y la pondréis al lado de una moderna y atractiva heroína y las diferencias saltarán a la vista.

NOTA

SABERLO TODO

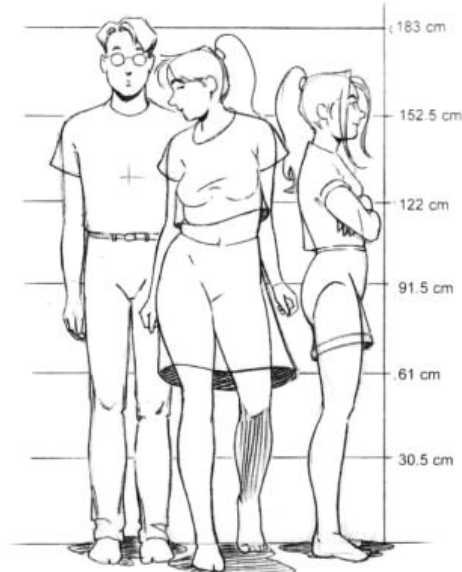
"Tenéis que ser buenos dibujando cualquier cosa. Yo acostumbro a copiar fotos que me gustan de las revistas: mujeres hablando por teléfono, un chico comiendo, un centro comercial con un piano en el centro... cosas que me llamen la atención y me resulten un desafío. Nunca pensé que utilizaría esta experiencia mucho más que cualquier postura superheroica que hubiera trabajado. Los edificios son mucho más difíciles de dibujar que Spiderman.

- Darick Robertson, *Rondador Nocturno*.

LÍNEAS ARRIBA Y ABAJO

Pensad qué altura deberán tener vuestros personajes femeninos. No hagáis que todas tengan la misma altura, porque la naturaleza no funciona así. Variad las alturas de vuestros personajes y notaréis que os ayuda, a vosotros y al lector, a reconocerlos más fácilmente.

Por ejemplo, mirad la fila policial que tenemos aquí. Podéis ver que David mide un poco más de 1'80 m., Francine sobre 1'75 m., y por ninguna razón aparente, Katchoo aproximadamente 1'65 m. Aseguraos de mantener y ajustar sus alturas cuando los dibujéis juntos, dependiendo del tipo de calzado que lleven puesto. Son detalles a tener en cuenta.



HAZ QUE HABLEN

Una vez que tengo clara la forma básica que va a tener mi personaje, utilizo mi formación en estilo "cartoon" (animado) para encontrar la postura adecuada. Hago esto porque en este campo la prioridad es el lenguaje corporal. Los que utilizan este estilo no se preocupan por el realismo anatómico, ¡la postura HABLE POR ELLOS! Incluso el dibujo de superhéroes, antes de empezar a pensar en músculos o uniformes, se nutre del lenguaje corporal del estilo "cartoon". ¿Por qué? pregun-

taréis. Pues porque consigues el fundamento donde poder colocar todo eso.

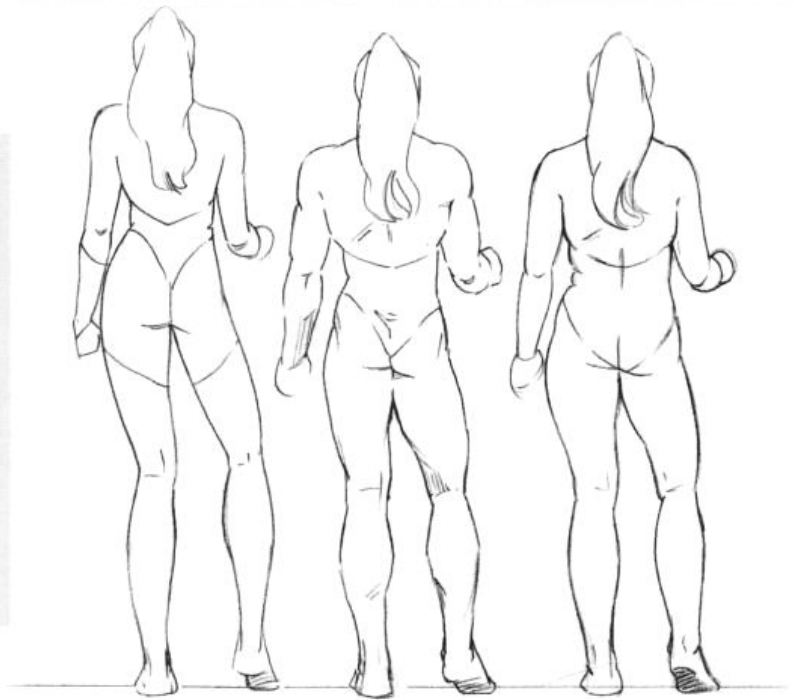
Mirad los ejemplos que os he puesto arriba. Fijaos cómo muestran el momento y la actitud del personaje - cómo los pensamientos, la desolación, la seducción, la timidez o la ira - sin más detalles. Así de importante es el lenguaje corporal. Ha llegado el día en que soy capaz de hacer una figura con unas pocas líneas. ¡Y esto significa mucho cuando tu trabajo consiste en dibujar tropecientos páginas al día!

MUJERES REALISTAS

BODY BUILDING

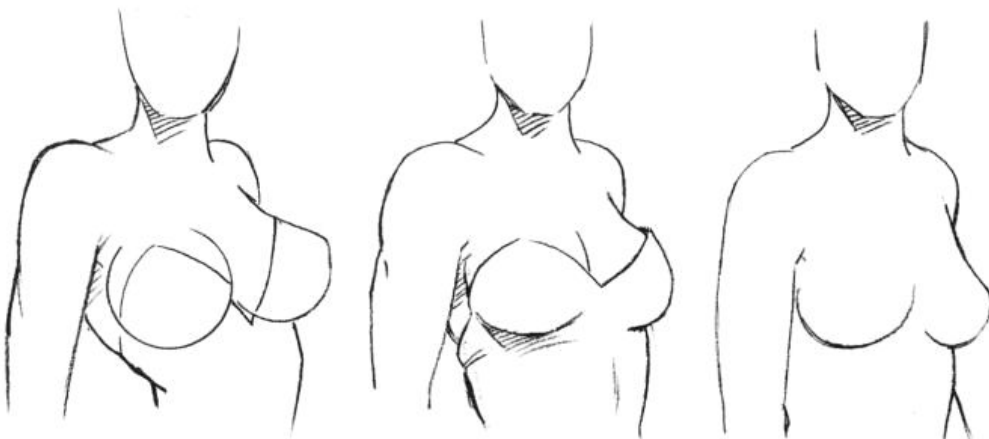
Parecerá una tontería lo que os diré, pero si queréis que vuestros personajes femeninos parezcan reales, debéis dibujar mujeres reales. No os limitéis a dibujar el contorno, pensad en cosas como carne y huesos. No sois diferentes a un escultor, sólo que moldeáis vuestra figura sobre el papel.

Mirad la ilustración de las tres mujeres. La de la izquierda es la superheroína, tal y como la dibujan habitualmente. La figura del centro es como debería ser realmente. Quiero decir, si puedes levantar tanques y aplastar edificios con las manos, necesitarás tener algo de carne... o muchos músculos. Ahora la figura de la derecha. Ésta es la pinta que tendría una mujer normal con el mismo vestidito que las dos anteriores. (Y creedme, ¡no está especialmente feliz llevándolo! Lo siento, Francine).



LO QUE CUENTA ES EL INTERIOR

La figura de la izquierda está en una postura muy común en el cómic de superhéroes, pero también una de las más criticadas. ¿Por qué? Bien, dejando aparte la pose de bailarina de "strip-tease", es obvio que las leyes de la naturaleza no se aplican a su cuerpo. Al contrario que la figura de la derecha, donde podemos ver masas musculares humanas, espacio para los órganos internos, una columna vertebral que funciona y apreciar el efecto que produce la gravedad. Seamos realistas, en el instante en el que nuestra superheroína levante los brazos y enderece el cuerpo, se encontrará en un vergonzoso aprieto.



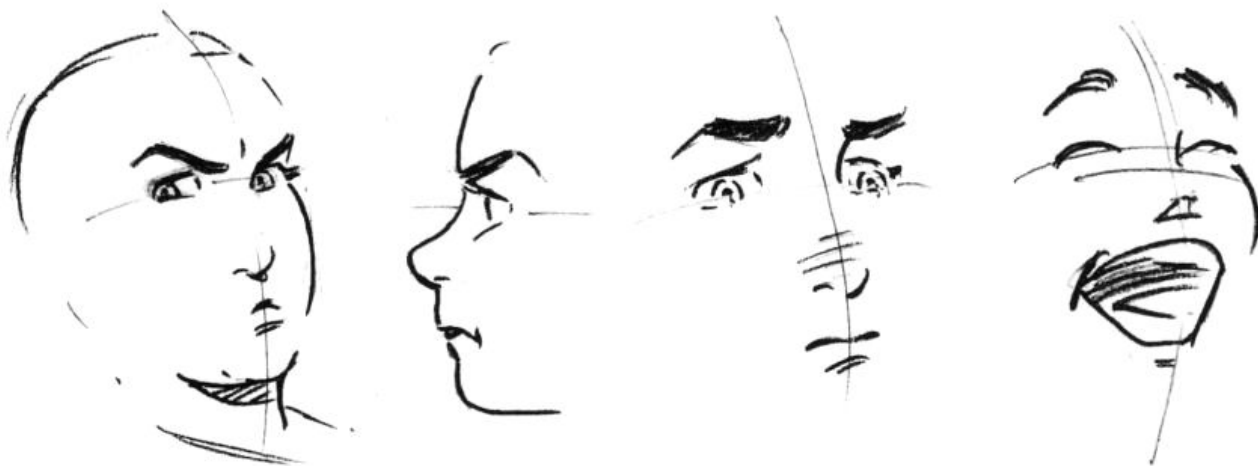
LA GRAVEDAD FUNCIONA

La gravedad: un asunto muy importante para el artista y la figura de la mujer. Permitidme que os enseñe cómo afecta la gravedad a todas las figuras.

Observad: El torso de la izquierda es nuestra superheroína, el del centro es un ejemplo más realista de una figura femenina llevando el mismo vestido y el torso de la derecha es la misma figura realista pero sin la molesta ropa. Así es cómo está construido el cuerpo

femenino. El busto es blando, reacciona a cosas como la gravedad o la ropa ajustada. Realmente os ayudará comprender esto e incorporarlo a vuestros dibujos, porque el lector también lo sabe y estos detalles marcan la diferencia cuando hablamos de realismo.

Recordad, la figura femenina no es como un chico adolescente delgadito con pelotas de tenis dentro de la camiseta, intentad no dibujarlas así.



SÉ EXPRESIVA

Una vez tengáis clara la posición y la figura de vuestros personajes, estáis preparados para completar los detalles; empezando por la cara. Antes de explicaros cómo crear expresiones tengo que comentaros un error muy común, que incluso yo cometo a diario. Empezáis vuestra cara por un ojo, lo acabáis y continuáis con el otro ojo. Hacéis que encajen. Ponéis la nariz y la boca y os dais cuenta de que hacen que el ojo izquierdo parezca un poco alto. Rehacéis el ojo izquierdo durante 20 minutos, pero no conseguís que quede perfecto, así que intentáis cambiar el derecho. Abandonáis y dibujáis la cabeza en otra posición diferente. Si esto os suena familiar, seguramente sabréis lo que voy a decir; y lo siento pero tengo que decirlo... ¡NO DETALLÉIS LA CARA MIENTRAS NO TENGÁIS EL BOCETO HECHO! Es la norma que consigue que vuestra figura tenga buen aspecto, así que hará lo mismo con vuestro trabajo en la cara.

La expresión hay que capturarla con unas pocas líneas rápidas, exactamente igual que el lenguaje corporal. Mirad los ejemplos. No necesitáis la cabeza, ni el pelo, ni las orejas ni el cuerpo para entender la expresión. Todo está en los ojos, la nariz y la boca, ¿cierto? ¿Veis también la gran variedad de gestos de los ejemplos? No tengáis miedo de estirar la cara a vuestro personaje para conseguir la expresión que necesitéis. Así es como lo hace la naturaleza.

ALEGRA ES A CARA



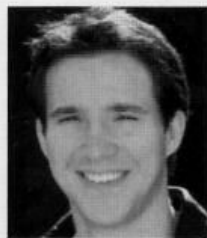
Si intentáis dibujar una cara definiendo cada rasgo individualmente y por separado de los demás, acabaréis con la Infame Cara Asimétrica. Como la de la izquierda. Parece muy poco profesional, ¿verdad? Pero, ¿por qué? Por supuesto, has utilizado para cada rasgo la técnica adecuada; pero el dibujo completo es malo. Los rasgos no están bien alineados y le falta personalidad y expresión a la cara. Estabas demasiado ocupado haciendo perfectos los reflejos del pelo y las pestañas. Comparad con la cabeza de la derecha, hecha mucho más rápido. He usado muy pocos trazos, pero es un dibujo mejor. La cara está abocetada correctamente y la expresión está conseguida antes de que perdáis el tiempo detallando (o entintando) un mal dibujo.

Esto es todo. Creo que el truco para dibujar mujeres de forma realista es saber como son las mujeres reales. Si este es vuestro objetivo artístico, entonces vuestros deberes están claros: mirad algunas mujeres reales. ¡No esperéis que nadie sienta pena por vosotros! Pero, hagáis lo que hagáis, no intentéis aprender dibujando mujeres de las revistas "para hombres" o las del catálogo de ropa interior, Victoria's Secret. Las mujeres normales no son así, y además, quien quiere dibujar personajes creados con "dietas milagro" y silicona.

Terry Moore, dibuja a dos de las mujeres protagonistas más consistentes de este negocio, Francine y Katchoo de su serie de creación propia, Strangers In Paradise.

SEX-APPEAL

POR MICHAEL TURNER



Hola a todos! Soy Michael Turner, estoy muy impaciente por poder hablaros sobre una de mis palabras de 4 letras favoritas... ¡arte! Bueno, más concretamente os voy a enseñar cómo mejorar vuestro trabajo para que os ayude en algo que también se me da muy bien: el sex-appeal. El sex-appeal es algo que podemos encontrar en casi

cualquier aspecto de la vida; pero cuando pienso en sex-appeal viene a mi mente también la palabra sensualidad. Para mí, la sensualidad puede ser mucho más elegante y te ayudará a plasmar el sex-appeal en vuestros dibujos. Vamos a empezar con unos bocetos y veréis lo que quiero decir.

LOSBOCETOS

Un buen boceto es el factor más importante cuando preparáis vuestra página. Hablando de sex-appeal, hacer muchos bocetos os ayudará a encontrar la idea de lo que realmente queréis hacer y de la impresión que queréis causar en el lector.

En el primer boceto (**Figura A**) es la posición del cuerpo la que consigue que sea una pieza tan atractiva. Las extremidades flexionadas, las curvas del cuerpo y la actitud relajada son lo atractivo y evitan que sea demasiado "sexual" o forzada. Si os centráis en la forma femenina al completo y no sólo en los recursos más evidentes podréis hacer una pieza de arte verdaderamente sensual y sexy.

Aquello que no se ve normalmente, suele resultar excitante. Si dais rienda suelta a vuestra imaginación, os encontraréis con el viejo dicho de "menos es más". Y ahora no estoy hablando sólo de ropa "mini" (aunque sí es verdad que esto funcionó conmigo anteriormente); ahora me refiero a aquellas partes del cuerpo que no vemos porque el artista las "esconde". Por ejemplo, como veis en la **Figura B**, al girar la espalda delicadamente y mantener sumergida la parte baja del cuerpo se obliga al lector a adivinar lo que hay debajo del agua.



FIGURA A

FIGURA B



La pose que tiene una mujer cuando está de pie puede ser verdaderamente sexy. Aquí tenemos el boceto de una mujer en una pose provocadora y agresiva. Tiene los hombros inclinados al contrario que sus caderas pero no enfatiza totalmente las curvas de su cuerpo. Si queréis una pose con movimiento o una sacada del *Playboy* o la que sea, aseguraos de que los gestos y el lenguaje corporal están en relación con el tono de la historia.

CARA ALFRENTA

¿Qué es de un cuerpo bonito sin una bonita cara? La expresión es la llave de la comunicación y de la atención del lector. Las chicas no tienen por qué parecer agresivas o enfadadas para resultar sexys. Aquello que es realmente lindo es a la vez sexy porque es alegre y vulnerable (**Figura C**).



FIGURA C

FIGURA D

Éste es mi dibujo "acabo de levantarme y estoy contenta de verte" (**Figura D**). La mirada por encima del hombro, los ojos adormilados, la sonrisa astuta y la actitud relajada ayudan a obtener unas emociones concretas. Añade a esto unos mechones de pelo por delante de la cara y tendrás un dibujo que exuda sex-appeal sin ni siquiera quererlo.

SEXAPPEAL

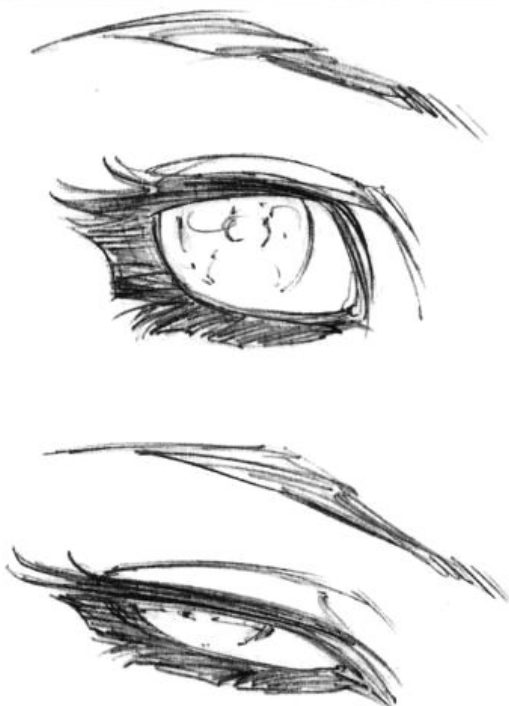
Hacerse la inalcanzable también puede ser sexy. Aquí vemos como la actitud de la chica es la de "nunca vas a conseguir lo que quieres". Pero esto nos pasa con todo, basta que algo se nos resista o incluso sepamos que no podemos hacerlo para que tengamos más ganas de llevarlo a cabo.

A veces muestran a estas chicas "difíciles" o con "mala actitud" fumando. Para mí no tiene NINGÚN atractivo ni es demasiado sexy. Sólo es mi opinión, pero el hecho de fumar no es algo que a mí me ayude a la hora de retratar mujeres sexys.



LOTIENENLOSOJOS

Los ojos deben ser las ventanas al alma, pero también pueden ser el arma para lograr que las mujeres tengan una mirada cautivadora. El mejor dibujo es aquel que tiene unos ojos expresivos. Si los hacéis abiertos y brillantes quedarán perfectos aunque no aporten nada de sex-appeal. Sin embargo, al cerrar un poquito los párpados, añadiréis algo de misterio; y si estilizáis lo justo las cejas y alargáis las pestañas, conseguiréis el sex-appeal de manera instantánea.



LABIOS

Aquí tenéis diferentes versiones de labios que os pueden servir de referencia. Los labios carnosos son muy sexys y probablemente ésa sea la razón por la cual la gente se hincha los labios con colágeno. Da igual, soy más del tipo color de labios natural vs. pintalabios rojo intenso. Ahora bien, si una mujer lleva un ceñido vestido rojo... el pintalabios rojo es perfecto. Pero, tened cuidado con colores más futuristas como el azul, porque pueden parecer fríos y muertos. Hay muchas formas de labios que resultan sexys, pero en mi opinión los gruesos son los mejores.



MOJÉMONOS



Son las sutilezas de este dibujo lo que lo hace sexy. Como la chica no está mirando a cámara, podemos ver su cabeza girada y el cuello expuesto, algo que me resulta muy sexy. Tenemos además la curva de su cuerpo, como no es muy exagerada no parece desproporcionada; es una curvatura natural y realista. Y finalmente la cascada evita que veamos parte de su cuerpo... Lo que nos hace poner a nuestra imaginación a trabajar de nuevo.

NOTA

UN CONSEJO SOBRE EL ESTILO

"Cuando empecé, pensaba que no tenía estilo. Era tan consciente de eso que intenté "manufacturar" uno. Entonces descubrí, años después, que la gente reconocía mi trabajo incluso cuando yo seguía pensando que era irreconocible".

—John Romita Sr., *Amazing Spider-Man*

ÁNGELAZUL

Incluso una mujer completamente azul con escamas por todo su cuerpo puede ser muy sexy. Mistica es uno de mis personajes favoritos porque su forma natural es muy atractiva. Incluso con todas las escenas de acción que tiene en las películas de "X-Men", no había ni un solo plano que nos enseñara su cuerpo de una manera gratuita. Además, Mistica es una presencia femenina muy fuerte: es dura y confía en sí misma. Este tipo de personalidad rebosa más sex-appeal que cualquier otra.

NO OS SINTÁIS como si tuvierais que dibujar un "plano de culos" en cada página. Intentad mantener las cosas de manera sutil enfocando vuestro trabajo hacia diferentes aspectos del cuerpo completo. Es un atributo muy sexy que puede obrar maravillas y mantener apartadas, a la vez, esas reacciones no deseadas y demasiado gratuitas. Aseguraos de practicar siempre, practicar y después practicar un poco más. ¡Hasta la próxima, y tomáoslo con calma!

Michael Turner (artista de la serie de DC, "Superman / Batman" y de la serie de creación propia "Soulfire") nunca ha aparecido en "Playboy", aunque nosotros seguimos creyendo que le sobra sex-appeal. Y no fuma.



ADOLESCENTES Y NIÑOS

POR TOM GRUMMETT



Me han dicho que muchos de vosotros estáis interesados en dibujar niños y adolescentes; por ello me han invitado a compartir algunos de los trucos y las técnicas que yo utilizo. Siendo totalmente sincero, no soy un experto en el tema; muchas de las técnicas que uso las desarrollé con el clásico "prueba-y-error", con observación y practicando mucho. Como os diría cualquier artista: el estudio del arte y del dibujo es un proceso de

aprendizaje continuo.

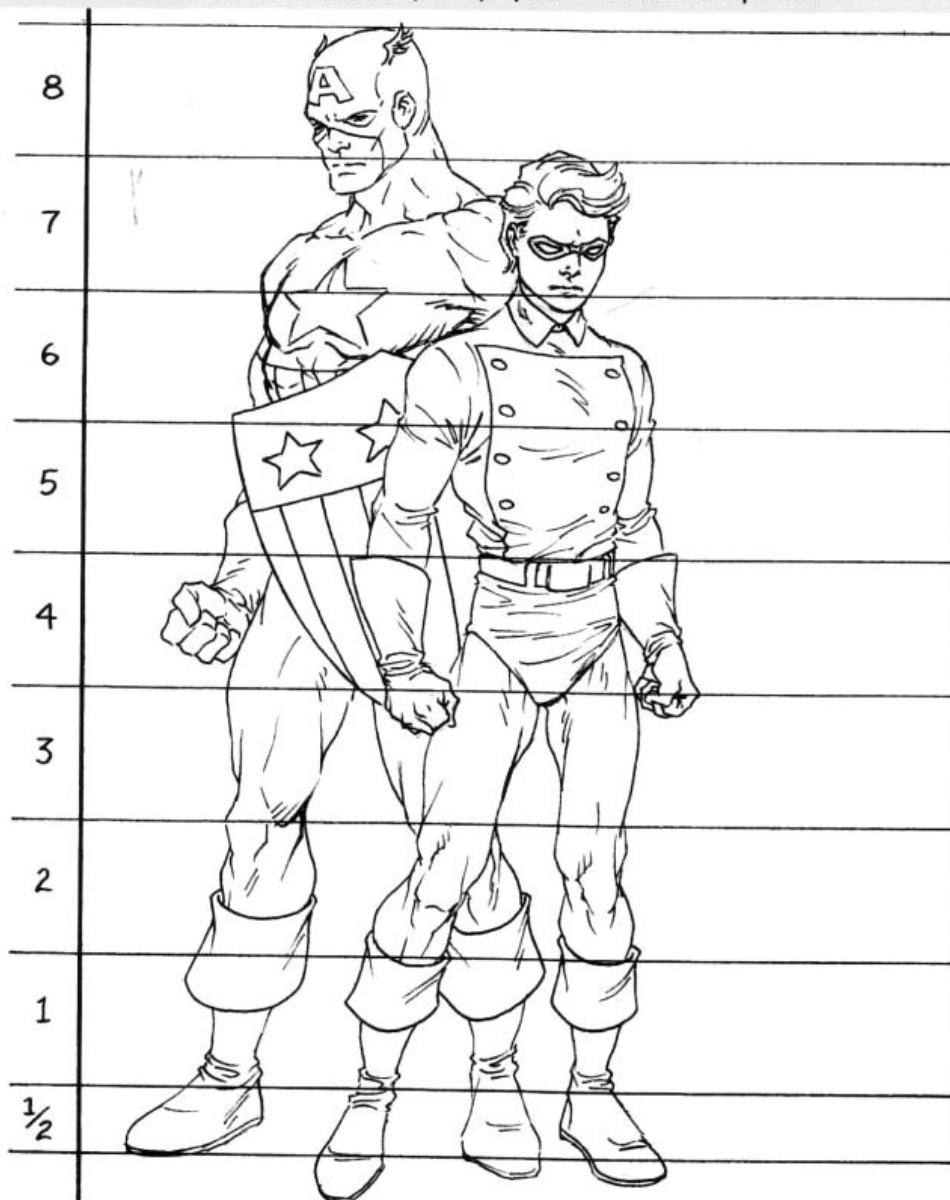
Lo que pretendo hacer en este limitado espacio es proporcionaros una aproximación básica al dibujo de niños y adolescentes y a que superéis algunos obstáculos por el camino. Asumiré que todos estáis familiarizados con el dibujo de hombres y mujeres "heroicos" (si no es así, repasad las anteriores lecciones). Así que si estáis todos preparados, ¡pongámonos manos a la obra!

LOS CHICOS SON FLACOS

Para ilustrar el contraste entre la figura del héroe y la del adolescente, fijémonos en el Capitán América y Bucky.

Como podéis ver, el Capitán, como muchas figuras "heroicas", tiene una altura de 8 cabezas y media. En comparación, Bucky mide 7 cabezas. Esto no es porque Bucky sea más bajito que el Capi, proporcionalmente he hecho su cabeza más grande en relación con el resto de su cuerpo. Lo que he pretendido conseguir con esto es que el lector perciba enseguida que este personaje es más joven y está menos desarrollado que su contrapartida adulta. Tenemos que

hacer mucho más que una simple reducción de las proporciones adultas, si no lo único que tendríamos es un adulto bajito. Por otra parte, Bucky tampoco es tan musculoso como el Capitán América. Sus hombros son más estrechos, su torso es más compacto y los brazos y las piernas son más delgados. Para enfatizar la juventud de Bucky tenemos que mantener un tono muscular bajo, buscando una constitución más delgada pero igualmente atlética. Necesitamos creer que Bucky es capaz de osadas proezas, pero no nos interesa que parezca demasiado corpulento.



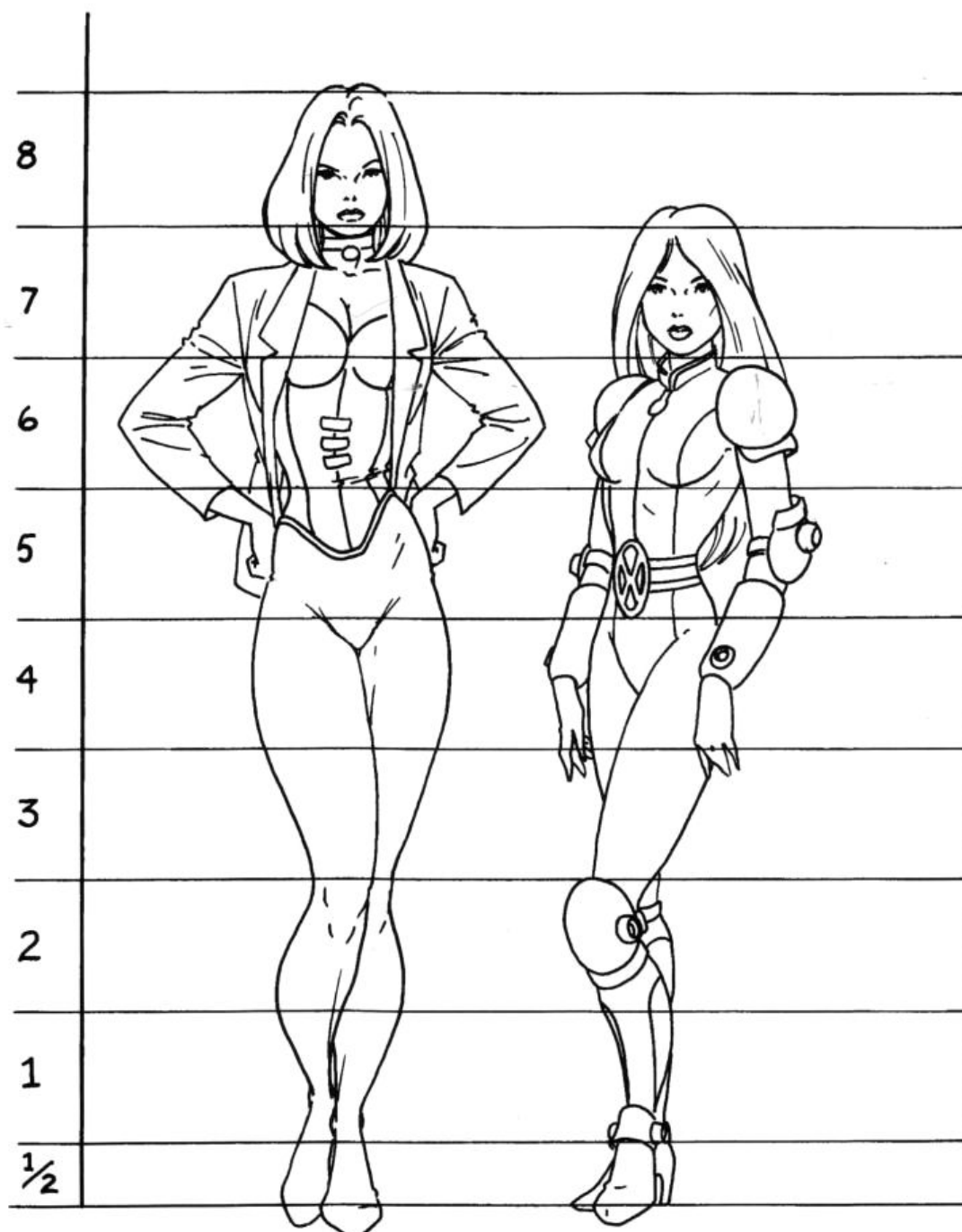
LAS CHICAS SON MÁS MADURAS

Primero, unas certezas vitales. Como las chicas maduran más rápido que los chicos; entre los 13 y los 16 años acostumbran a estar desarrolladas por completo, mientras que los chicos no empiezan a conseguir características de adulto hasta la parte final de su adolescencia. Además, a la hora de dibujar, una chica de 16 años se diferencia muy poco de su homóloga adulta, como podéis ver en el ejemplo con la Reina Blanca y una de sus estudiantes, Vaina.

La Reina Blanca mide 8 cabezas y media de altura, que contrastan con las 7 de Vaina. Otra vez queremos enfatizar la relativa juventud de Vaina (sin sacrificar su feminidad), en contra de la

idealizada estatura y constitución de la Reina Blanca. Haciendo a Vaina un poco más bajita hay que cambiar el tamaño de su cabeza a unas proporciones adecuadas a su cuerpo.

Dibujar convincentemente a una chica adolescente es mucho más complicado que hacer un chico adolescente, porque las proporciones completas de su cuerpo no son tan radicalmente diferentes a las de la heroína adulta, pero hay algunas cosas que me gustaría que recordaraís. Siempre que os sea posible, intentad no hacer los pechos extremadamente grandes - un pecho pequeño consigue una apariencia más juvenil. También podéis acentuar esta juventud haciendo el cuerpo más delgado y con menos curvas.

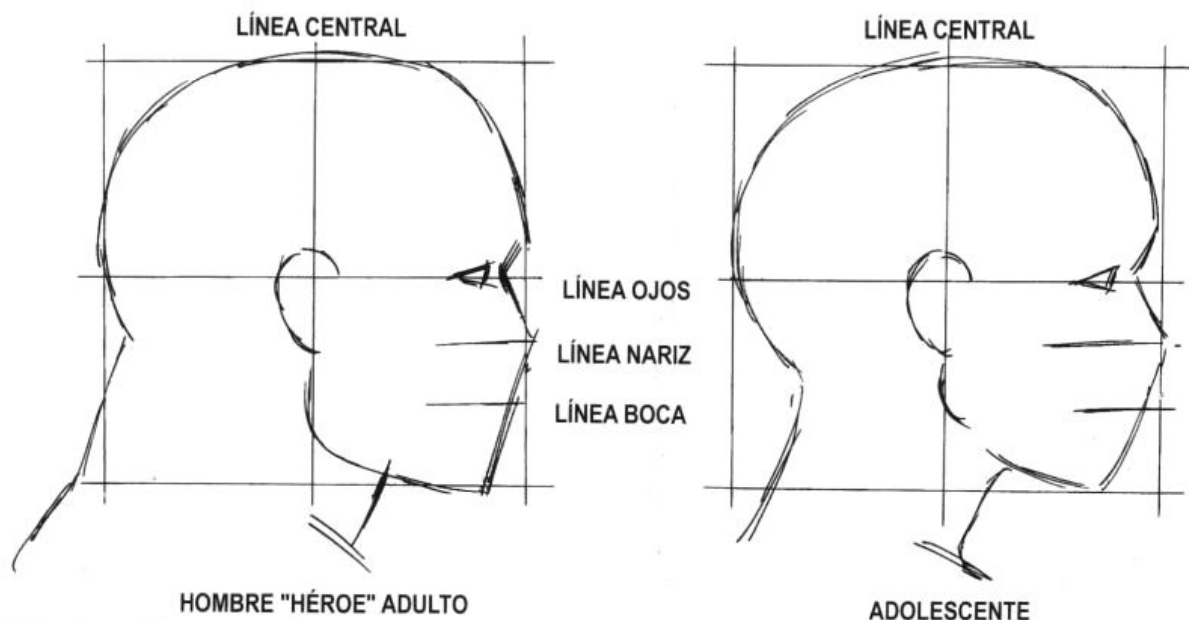


ADOLESCENTES Y NIÑOS

DALACARA

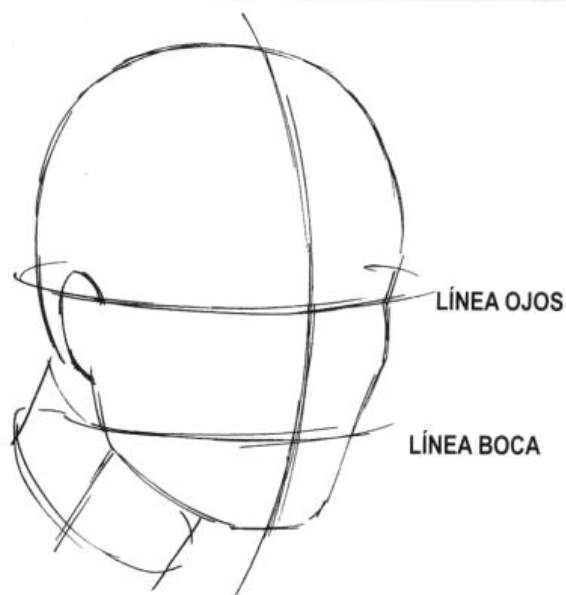
La cabeza y la cara son una zona crítica en el dibujo de adolescentes. Aquí es donde vamos a trabajar profundamente en los aspectos que realzan la juventud de vuestro personaje. Aunque parezca mentira, lo que no dibujas es muchas veces más importante que lo que ponemos en el dibujo.

Vamos a empezar desde el cuello y vamos a ir subiendo, jugueteando un poco con las formas del cráneo. El cráneo humano nos cabe en un cuadrado, que dividido en cuatro partes iguales nos da como resultado, la línea del ojo y la línea central. Estas líneas nos serán útiles a la hora de colocar los rasgos de la cara.



Trabajemos con estos dos cráneos. El de la izquierda es el de un superhéroe masculino estándar mientras el otro es el de un adolescente básico. El cráneo heroico no nos trae nada nuevo: ancho y musculoso cuello, facciones angulosas y barbilla prominente. El cráneo del adolescente, sin embargo, tiene el cuello más delgado y el perfil más redondeado. Si os fijáis

veréis como al tener el cuello más delgado, la parte de atrás del cráneo se vuelve más pronunciada. Esta pequeña variación en la cabeza del héroe masculino nos da no sólo un tosco punto de partida para dibujar al chico adolescente, sino también chicas y mujeres adultas, dependiendo de los rasgos que acabemos colocando.



Ahora vamos a profundizar en la cara en sí. Probablemente lo que os vaya mejor sea empezar con un chico normal y al natural, sin cascos, máscaras ni nada por el estilo. Usaremos el mismo marco y la misma técnica que se utiliza para dibujar cualquier figura, haciendo hincapié en la colocación de los ojos, la nariz y la boca.



Es entonces cuando empezaremos a dar forma a los rasgos, igual que con un adulto; recordando que queremos retratar a un personaje joven. Aquí es importante no sobrecargar en exceso los rasgos. Demasiadas líneas tienden a añadir años al rostro, y recargar en demasía los contornos de los rasgos de la cara, especialmente alrededor de los ojos y la boca, hará que vuestro personaje parezca demasiado mayor.



¡HACED EL CUELLO DE LAS CHICAS MÁS FINO!

Además, es importante que los pocos contornos que necesitamos colocar en la cara parezcan más suaves y redondeados. Aunque una mandíbula angulosa y una frente arrugada darán a vuestro héroe adulto un aspecto sombrío y

robusto: estarán fuera de lugar en alguien con 14 años. Simplificando y redondeando las facciones de la cara conseguiréis la apariencia adolescente. También fijaos en el cuello más delgado de las chicas, ayuda a acentuar su feminidad.



ESPÍRITU ADOLESCENTE

Lo que delata a un adolescente es, sin duda, su exuberancia, su emoción y su aire despreocupado. Estas características se pueden conseguir a través de varias expresiones faciales. Yo a menudo suelo exagerar estas expresiones (de enfado, de sorpresa, de diversión, etc.) para ayudar a plasmar estas emociones y darle al personaje un aspecto más cómico. Para mí, esto es lo mejor de dibujar jóvenes superhéroes - puedo permitirme el lujo de jugar mucho más con sus rostros sin dañar la "heroica imagen" del personaje.

Y ahora que os he enseñado los puntos principales para aprender a dibujar jóvenes superhéroes, seguro que os planteáis más preguntas de las que os he podido responder. Recordad que lo más importante a la hora de dibujar héroes jóvenes (o cualquier cosa, no importa), es que vuestros personajes le resulten creíbles al lector. Esto requiere experimentación, retorcer muchas normas que habréis estado siguiendo estrictamente y algo de cruel autocrítica para evaluar vuestro trabajo. Bien, sigamos con los niños...

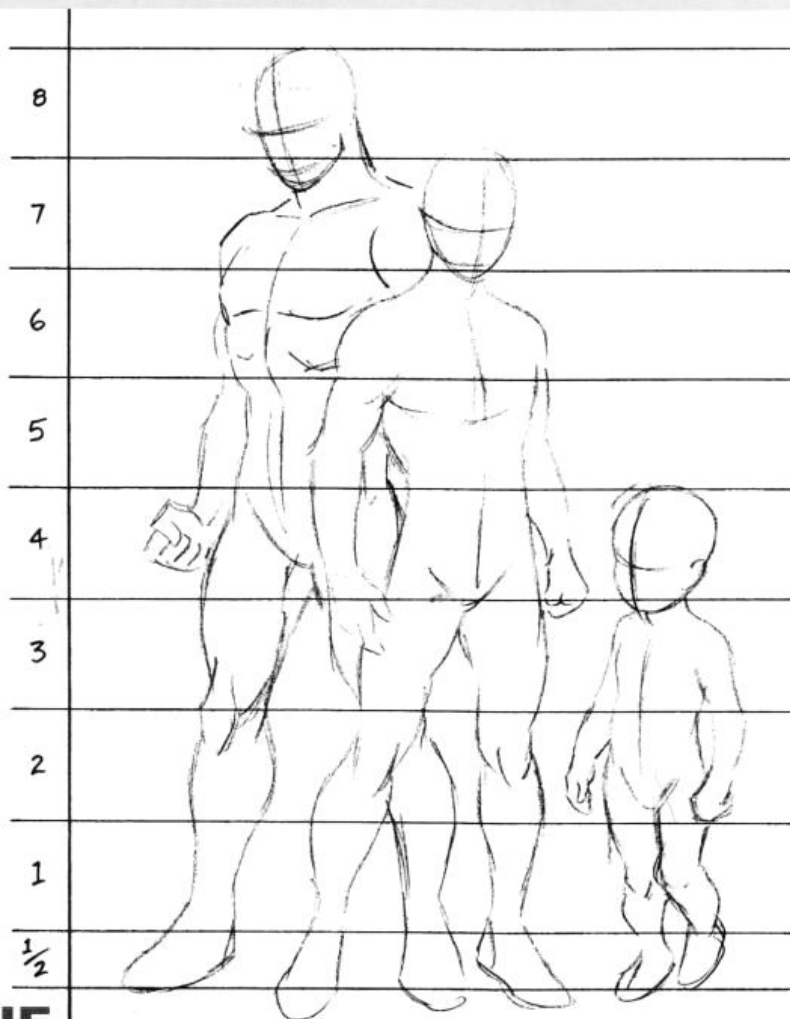


ADOLESCENTES Y NIÑOS

EL LENGUAJE DE LOS BEBÉS

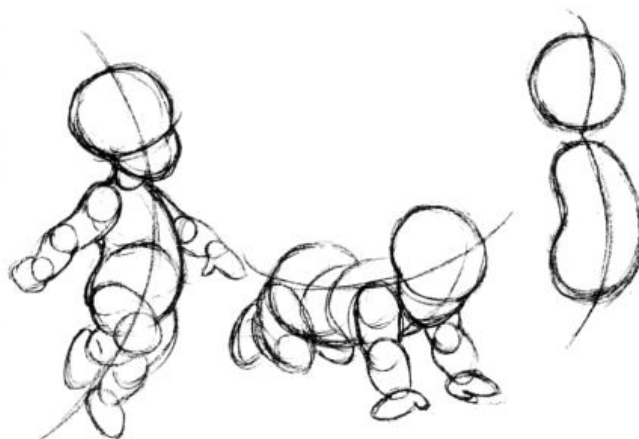
El elemento clave para dibujar el cuerpo humano -sean hombres o mujeres, niños o adolescentes heroicos- es la proporción entre cabeza y cuerpo. Como ya dijimos, la figura heroica de un hombre o una mujer tiene unas 8 cabezas y media de altura, para enfatizar la característica grandeza del superhéroe. La altura de los adolescentes está entre unas 7 ó 7 cabezas y media y su complexión es menos robusta y dinámica que la de su contrapartida adulta. A la hora de dibujar niños nuestro propósito debe ser enfatizar su juventud. En muchos aspectos la forma de dibujar niños y adolescentes coincide, pero tenemos que ir algo más lejos

manipulando la proporción entre la cabeza y el cuerpo para conseguir mayor efecto. Como podéis ver en el ejemplo de abajo, manteniendo la cabeza del mismo tamaño que en las figuras más adultas, y reduciendo la altura, hemos conseguido una figura más aniñada. Los hombros son mucho más estrechos, el torso menos anguloso y los brazos y las piernas son proporcionalmente más cortos que las largas y musculosas extremidades del héroe adulto o del adolescente. Así que, cambiando la proporción entre la cabeza y la altura del cuerpo, podremos dibujar niños de cualquier edad, desde la infancia hasta la pre-adolescencia.



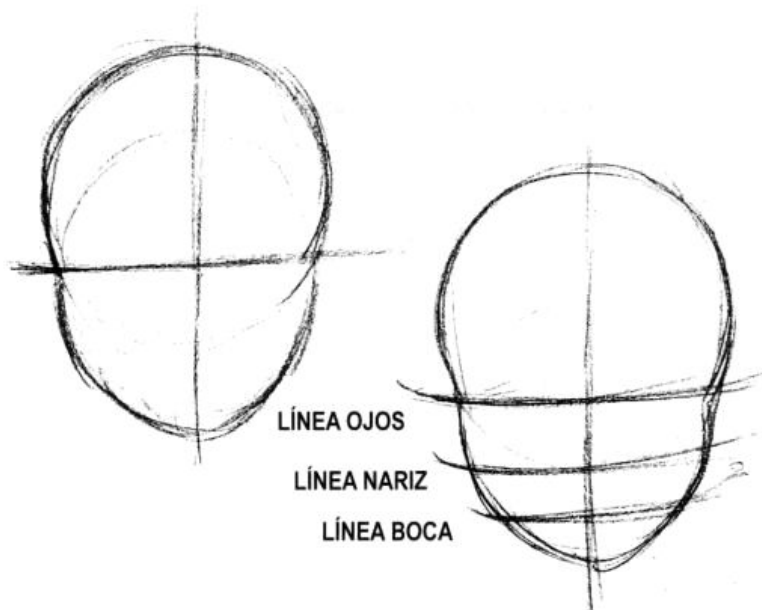
EL NIÑO QUE LLEVAS DENTRO

Aquí tenéis una figura de unas 3 cabezas y media de altura. Fijaos que mientras que los adultos y los adolescentes tienen una constitución lineal y angular, la figura de los niños es más redondeada, como si estuviera hecha de curvas y círculos. Esta figura corresponde a un niño de unos cinco años, más o menos. Os daréis cuenta de que las figuras están hechas a base de círculos y formas redondeadas. Si estiramos estas formas un poco, las figuras crecerán un poco. Repasemos: los niños de 6 a 12 años están en el grupo de estatura de 5 ó 6 cabezas, los de 4 a 6 años de 3 cabezas y media ó 4, los que empiezan a caminar de 3 ó 3 cabezas y media y los más pequeños de unas 3 cabezas de altura. Esta parte es en la que todo nuestro duro trabajo debe ponerse en práctica. No hay mejor manera de trabajar estas sutiles diferencias de edad que practicando y haciendo figuras con diferente proporción cabeza-cuerpo. A propósito, al contrario que sus contrapartidas adultas, no hay diferencias entre niños y niñas.



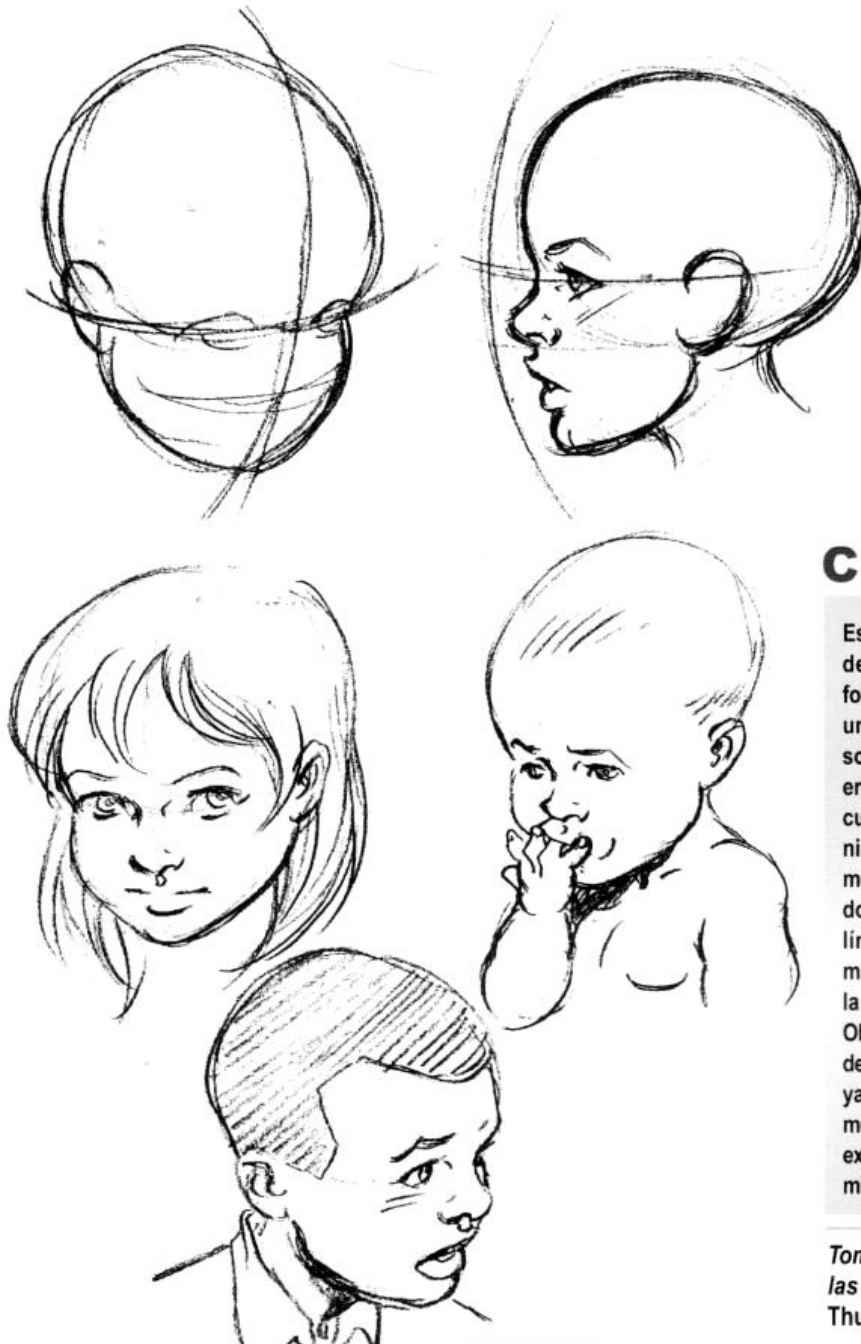
COSAS DE CRÍOS

Por ahora vamos a seguir trabajando con los círculos. A la hora de dibujar niños es importante que utilicemos formas circulares para darles un aspecto infantil. Es bueno empezar con dos círculos (uno más grande que el otro); a continuación los superponemos como vemos en el dibujo (el más grande por encima del pequeño). Si los estirásemos de arriba a abajo entraríamos en el territorio de las proporciones adultas vistas de frente. Pero si los mantenemos apretados tendremos una forma más delicada, más de niño. Ahora tenemos que dividir la cara en cuatro partes iguales a través del centro, de arriba a abajo, y de la línea de los ojos. Y conseguiremos nuestro "mapa" para colocar sus rasgos. Los rasgos de un niño suelen ocupar la parte inferior de la cara, dejando bastante espacio por encima de la línea de los ojos. Creo que esto ayuda a enfatizar también que se trata de un personaje muy joven.



GIRÁNDOLO

Raramente vamos a dibujar personajes que se encuentren casi siempre de frente. Por eso es importante que les sepamos dar a nuestros personajes volumen y dimensión. Como un globo, podemos rotar la cabeza, y las líneas de nuestro mapa nos guiarán como líneas de latitud y longitud. Esto nos ayudará a situar los rasgos de la cara sin que importe el ángulo. Para conseguir una mejor forma del cráneo, he curvado la parte baja de la cara en una forma como de corazón para darle definición a la línea de la mandíbula.



CRECIENDO

Es aquí donde la personalidad y la manera de ser de nuestros personajes van a empezar a tomar forma. En el caso de los niños, su cara es realmente un libro abierto. La diversión, la risa, el miedo, la sorpresa y demás emociones se muestran de manera clara, a veces hasta algo exageradas. Y es aquí cuando podemos empezar a separar entre niños y niñas, a través de sus peinados. Tratad de hacer el menor número de líneas posible, sobre todo alrededor de los ojos y la boca, y tened cuidado con las líneas demasiado angulares en las mejillas y la mandíbula. No hay ningún niño de cinco años con la cara surcada de arrugas.

Obviamente hay mucho más que decir sobre el dibujo de niños, pero no tenemos más espacio... El resto está ya en vuestras manos, así que practicad lo que os he mostrado y sentíos libres a la hora de experimentar. No existe sustituto alguno para el trabajo duro y la determinación... cuando lo encontréis, os daréis cuenta...

Tom Grummet ha ilustrado a personajes de todas las edades en cómics como Generación X y New Thunderbolts de Marvel y Robin de DC.

PROPORCIONES

POR DALE KEOWN



Hola a todos! En los cómics que he dibujado ("El Increíble Hulk", "Pitt"), las proporciones han jugado siempre un GRAN papel. Cuando la revista "Wizard" me propuso hacer esta colaboración, al principio no lo vi claro. No estaba seguro de tener ni el tiempo ni el espacio suficiente para hacerle justicia al tema, ni siquiera me veía capaz de expresar con palabras todas las nociones que yo podía tener sobre el tema. "La proporción es la relación

de una parte con otra o con un todo respecto a magnitud, cantidad o grado" (Sí, ¡lo he buscado en el diccionario!). De todos modos, pienso que conseguir las correctas proporciones, es la parte más importante del proceso del dibujo. ¡No os sintáis presionados, ni nada! En lugar de hacer el típico rollo de instrucciones, os daré un paseito a través de mis observaciones sobre el tema. Así que empecemos a dar tamaño a las cosas.

UNHOMBRO DONDELLORAR

Aquí podéis ver la diferencia entre estos dos secundarios de la serie "Increíble Hulk": Doc Samson, un hombre de proporciones heroicas, y Rick Jones, un tipo de estatura normal en muy buena forma. Rick mide 1,77m. de altura y, usando la medida de las cabezas, podríamos decir que sus hombros tienen tres cabezas y media de anchura. Es evidente que el tipo no es un enclenque, y que alguna pelea ha ganado. Sin embargo, parece un alfeñique al lado de los 2 metros de altura de Samson y sus cinco cabezas de ancho. Lo siento Rick.

Exagerando el sistema muscular, sobre todo en las extremidades y el torso, le daremos una presencia dramática a cualquier superhéroe.

NOTA

EL EJÉRCITO DE UN SOLO HOMBRE

"Hacedlo todo vosotros mismos. En otras palabras, escribid y dibujad vuestro propio cómic para demostraros que podéis hacerlo. Entonces, hacedlo una y otra vez hasta que sea lo suficientemente bueno para que alguien os dé dinero por él."

- Mike Allred, X-Statix



ALTOS Y BAJOS

En este ejemplo, Loberno es el más bajito de los tres (y de muchos de sus compañeros), pero, en mi opinión, parece el más duro, el más bravucón. Esto es porque, a pesar de que sólo mida 1,53 m. de altura, es casi tan ancho como el Capitán América que mide 1,95m. Spider-Man - de 1,80m. aprox. - es el que está más cerca de las proporciones "normales" de un hombre corriente que esté en buena forma. Así que mientras os preocupáis de que vuestros personajes tengan la altura adecuada, preocupaos también de que tienen la anchura correspondiente.

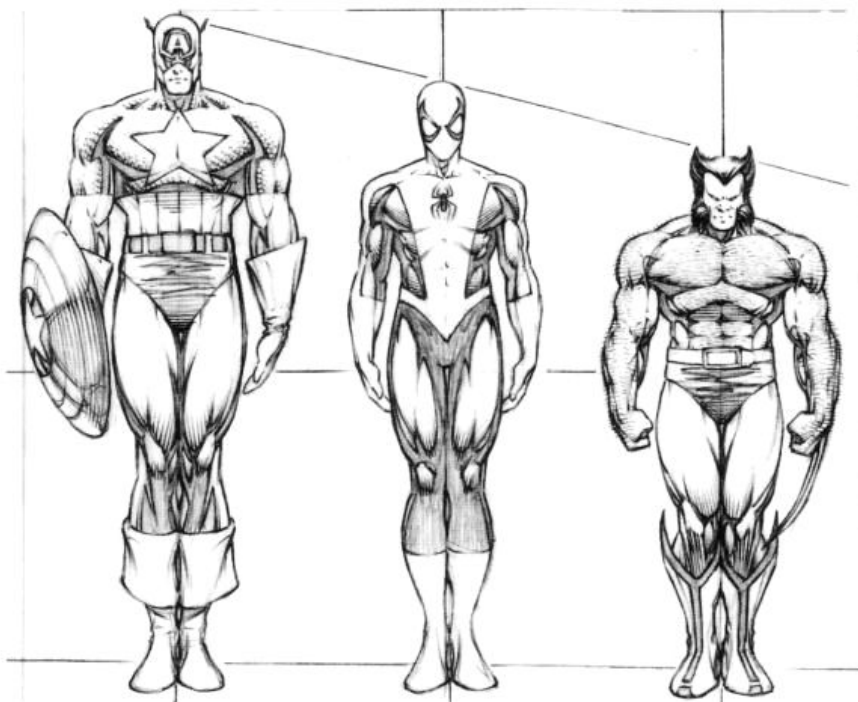
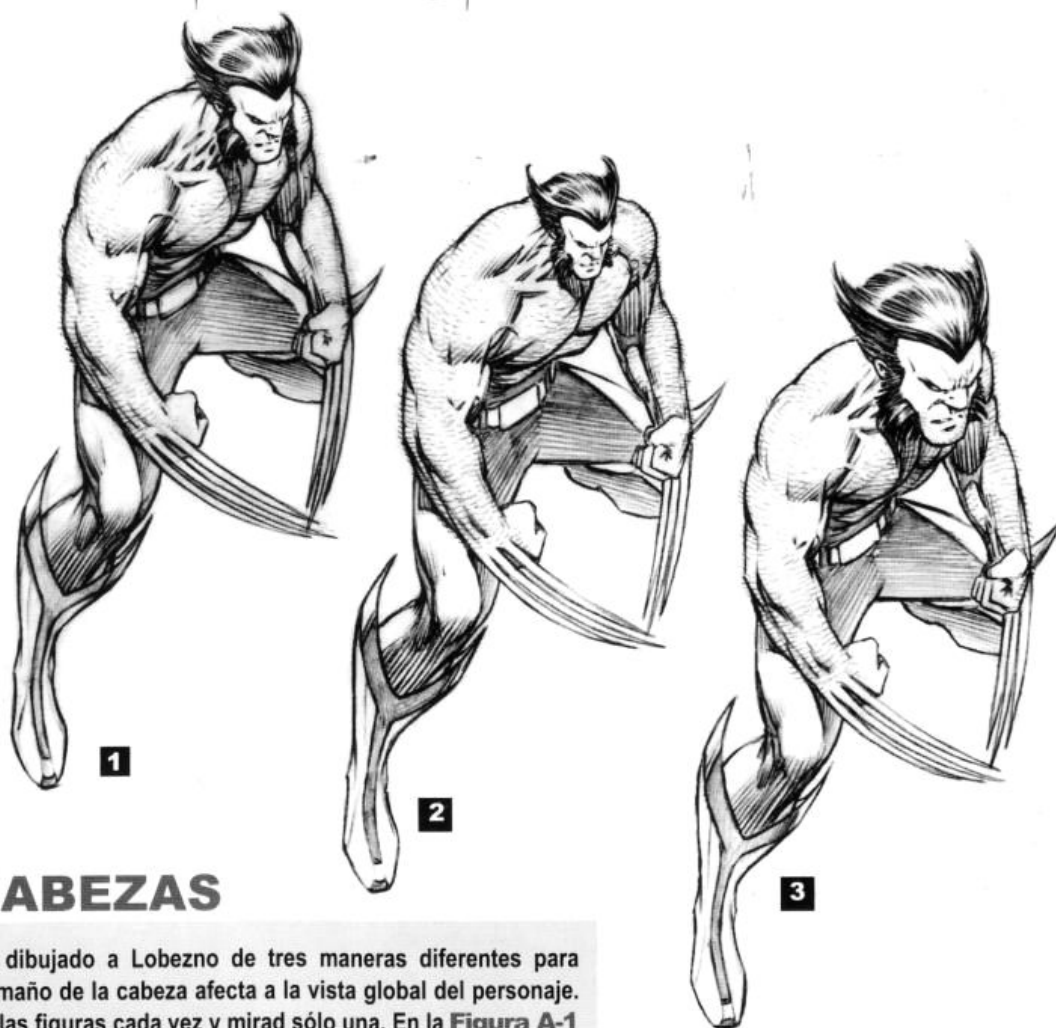


FIGURA A



ROMPECABEZAS

En la **Figura A** he dibujado a Loberno de tres maneras diferentes para demostrar cómo el tamaño de la cabeza afecta a la vista global del personaje. Intentad tapar dos de las figuras cada vez y mirad sólo una. En la **Figura A-1** podéis verle con su cabeza proporcionada al resto de su cuerpo. Parece algo bajo todavía, pero muy poderoso - un verdadero guerrero -. En la **Figura A-2** he dibujado su cabeza mucho más pequeña - ¡parece que mide más de 2,20 m. de altura! -. Y en la **A-3**, su cabeza es obviamente demasiado grande, a menos que estuvierais dibujando "Las Chifladas Aventuras del Chiquitín Lobi".

PROPORCIONES



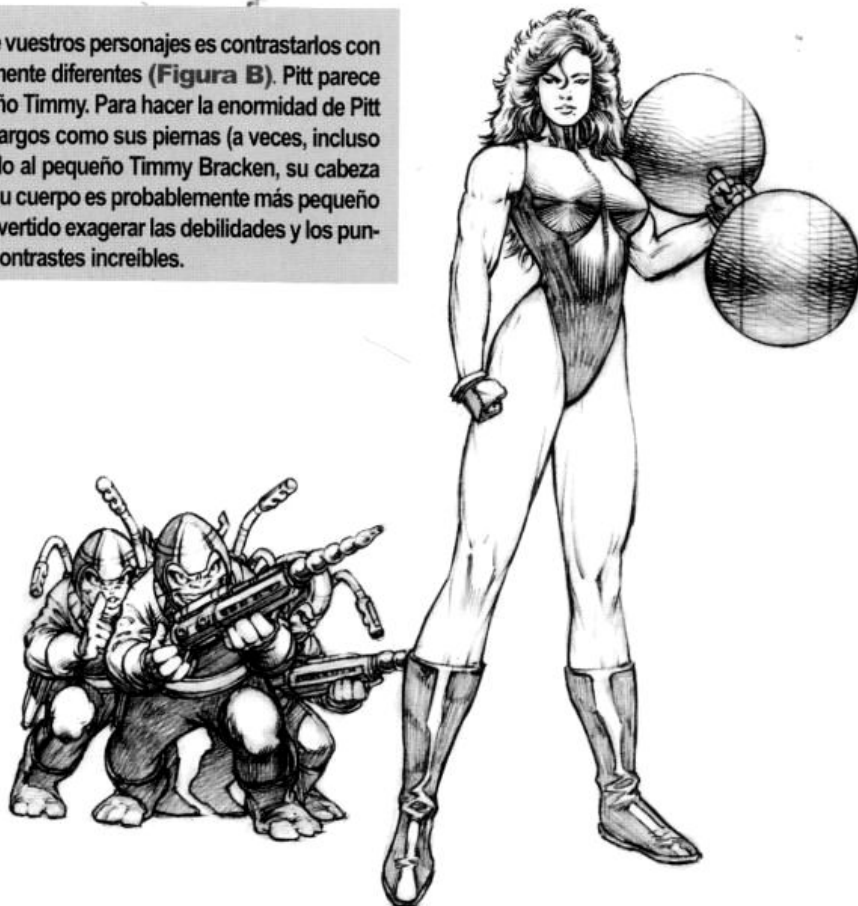
FIGURA B

DÉBILSFUERTE

Una buena manera para establecer el tamaño de vuestros personajes es contrastarlos con otros que tengan una forma y un tamaño totalmente diferentes (**Figura B**). Pitt parece "más grande que un camión" al lado del pequeño Timmy. Para hacer la enormidad de Pitt más exagerada todavía, dibujo sus brazos tan largos como sus piernas (a veces, incluso más largos). De la manera en la que he dibujado al pequeño Timmy Bracken, su cabeza no es mucho más pequeña que la de Pitt, pero su cuerpo es probablemente más pequeño que el de un niño de 8 años. Creo que es muy divertido exagerar las debilidades y los puntos fuertes de los personajes. Y ayuda a crear contrastes increíbles.

GRANNENA

Hulka es una mujer robusta: pesará unos 180 kilos y mide 2,13m. de altura (2,25 m. con un buen peinado). Para enfatizar su tamaño y su fuerza, le he dado un aspecto masculino a sus brazos y a sus piernas, pero manteniendo las curvas femeninas características o, en este caso, las de una supermodelo. En contraste, los Hombres Sapo son personajes mucho más pequeños. Sus cabezas, manos y pies están proporcionados unos con otros, pero sus brazos y piernas son demasiados cortos en comparación, lo que les da este aspecto cómico, sobre todo al lado de Hulkita.



PURÉ DE MONSTRUOS

Una de las cosas que más me gusta de dibujar cómics es crear monstruos partiendo de cero... ¡puedes volverte loco con las proporciones! Si estáis dibujando una criatura o creando vuestro monstruo, podéis hacerlo de 10 metros de altura con ojos como neumáticos de coche. Debéis recordar que es importante mantener el tamaño de personajes ya conocidos coherentes con el tamaño de todo lo que le rodea. Por ejemplo, mirad a La Cosa en el ejemplo de la derecha. Sabéis que es un tipo realmente grande, así que enfrentándolo contra esta criatura, nos queda claro lo grande que es el monstruo.

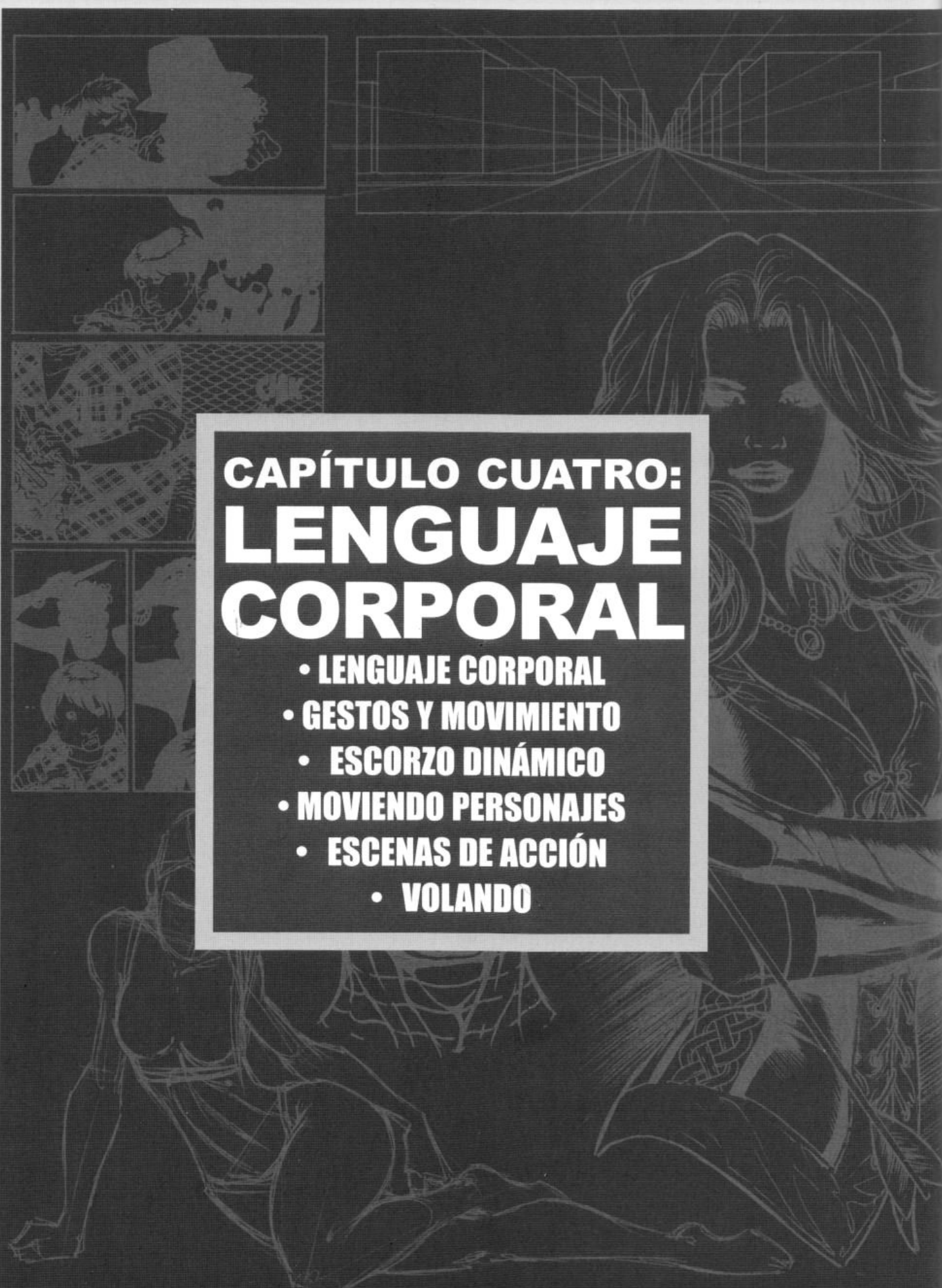


GIROSCREATIVOS

Aquí Hulk minimiza en tamaño a su mujer, Betty Banner. En esta ilustración le he puesto al Gigante Verde unas manos y unos pies enormes para que se note más la diferencia en la proporción. Y para ir un poquito más lejos aún, he remarcado las venas y los tendones de sus brazos para darle a su cuerpo una sensación de enorme poder, incluso estando en una posición relajada. Un artista debe elegir tomarse o no licencias creativas cuando dibuja, aunque a mí, a la hora de dibujar a gente común me gusta utilizar proporciones realistas (o al menos creíbles).

OS RECOMIENDO que busquéis cualquier libro de referencia sobre cómo dibujar con proporciones realistas - mirad en vuestra biblioteca local o en tiendas de cómics o libros-. Una vez que hayáis estudiado bien el tema, practicad y aprended lo básico; después los límites serán vuestro talento y vuestra imaginación. ¡Pasadlo bien!

Los lápices de Dale Keown se pueden ver en cómics proporcionalmente maravillosos como "Incredible Hulk" de Marvel, "The Darkness" de Top Cow y su propia creación, "Pitt".



CAPÍTULO CUATRO: LENGUAJE CORPORAL

- LENGUAJE CORPORAL
- GESTOS Y MOVIMIENTO
- ESCORZO DINÁMICO
- MOVIENDO PERSONAJES
- ESCENAS DE ACCIÓN
- VOLANDO

LENGUAJE CORPORAL POR MATT HALEY



El lenguaje corporal es una de las técnicas más incomprendidas del proceso de dibujo. Se que algunos de vosotros ahí fuera, pensáis: "Simplemente dibuja a un tío dándole un puñetazo a otro, y ya lo tienes". Pero no es tan sencillo. El término "lenguaje corporal" hace referencia a la pose que el cuerpo adopta para transmitir una determinada actitud o emoción. Es lo que todos nosotros hacemos

cada día, consciente o inconscientemente.

En las páginas siguientes os voy a mostrar como conseguir las posturas para que vuestros personajes sean más creíbles. Lo ideal sería que el lector entendiera todo lo que está pasando sin tener que leer los globos de texto, y por eso, una pose evocativa puede conseguirlo. Y ahora, metámonos en problemas...

LA POSTURA PERFECTA

Una buena pose tiene que ser capaz de desvelar a la audiencia el estado de ánimo de los personajes y lo que pretenden hacer. Sin embargo, una mala pose puede hacer que vuestro personaje resulte totalmente ridículo. Mirad al pobre Ojo de Halcón en la **Figura A**. ¡Dios mío! ¡Necesita ir al quiropráctico! Está claro que no parece nada heroico, parece muy incómodo. Mirad como su espalda está arqueada y como mantiene rígidos sus brazos. Es difícil tomarle en serio, ¿verdad? Por otro lado, el Capitán América parece seguro de sí mismo, heroico

y creíble (**Figura B**). Aunque simplemente esté ahí, de pie, es como si estuviera dispuesto a entrar en acción en cualquier momento. No es sólo su apariencia calmada, la seguridad en sí mismo que refleja su cara; además su pose nos dice todo lo que necesitamos saber. Sus brazos están separados del cuerpo (mostrando que está preparado para todo), sus puños están apretados (pero relajados), y se mueve hacia adelante (a enfrentarse a cualquier maldad que le tenga preparada su guionista). ¡Dispuesto a patear traseros Nazis!

-UH... ¿CASI?
¿CUÁNTO TIEMPO
TENGO QUE ESTAR EN
ESTA **POSTURA**?



FIGURA A

ESFUÉZATE
MÁS, SOLDADO.

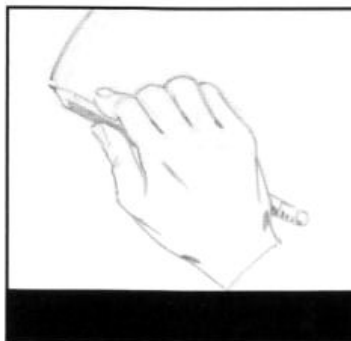


FIGURA B

LENGUAJE CORPORAL

CONSIGUE EL AGARRE

Una de las cosas más importantes que he tenido que aprender para lograr un buen efecto en el dibujo con el lenguaje corporal ha sido coger bien el lápiz. Durante años he intentado dibujar a mis personajes agarrando los lápices de una manera convencional y firme, pero sólo he conseguido poses no-naturales. Una vez me enseñaron a utilizar el lápiz cogiéndolo de una manera diferente; y la verdad es que con tan sólo el boceto, mis figuras ya tenían una forma realmente impresionante y totalmente naturales. Esta manera de cogerlo (como veis es el primer ejemplo) os permitirá utilizar el brazo entero a la hora de hacer esbozos, con líneas largas y con mucho recorrido, ¡probadlo!

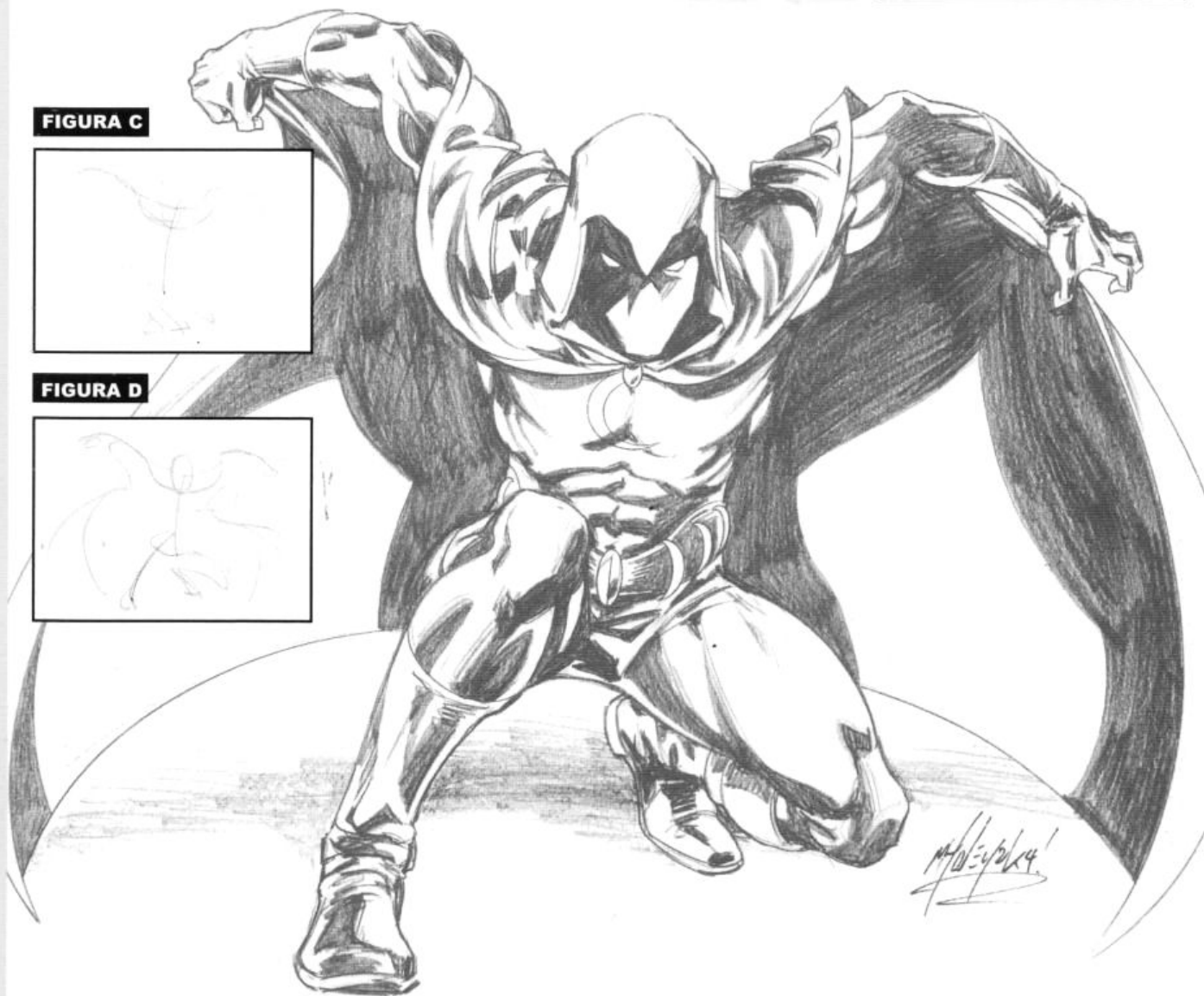


AGARRE PARA DETALLES

FIGURA C



FIGURA D



ENCONTRAD UNA POSE

No importa la emoción que intentéis transmitir, siempre deberíais hacer pruebas y bocetos. Así es como yo me aseguro de encontrar la postura más natural. Primero, elijo la actitud que quiero que el personaje transmita. Digamos que quiero dibujar al Caballero Luna con un aspecto amenazante. La palabra "amenazante" nos trae a la mente una imagen de Drácula, sobre todo si lo aplicamos a un personaje eminentemente nocturno, como es el Caballero Luna, pero desde que es un superhéroe, el Caballero Luna también necesita dinamismo.

En el primer esbozo (Figura C), he dibujado la línea básica de la columna vertebral, la cabeza, los brazos y las piernas. Pero me he dado

cuenta de que su pierna izquierda necesitaba un ángulo más dinámico; por eso la he cambiado un poco y he añadido la capa (Figura D), lo que ha ayudado a aportar movimiento a la figura. Y aquí está el truco: he esbozado la pose tan rápido como he podido, dibujando sólo las líneas que eran necesarias para captar la pose. Una vez convencido de que la postura transmite la actitud que quería, he empezado a dibujar el cuerpo del Caballero Luna sobre mi boceto original, usando todavía el agarre de abocetar. Intento no utilizar el agarre de dibujo hasta que empiezo a dibujar detalles como las manos o la cara. Así la figura mantiene esa actitud amenazante que quería sin parecer rígida.

EMOCIONARTE

El lenguaje corporal es capaz de expresar diferentes sentimientos. De todo, desde el amor hasta un estado de "shock" o el puro dolor pueden ser expresados a través de los movimientos. Aquí tenéis unos pocos ejemplos para que os hagáis una idea de lo que el lenguaje corporal puede llegar a decir.

AMOR La pose de la Gata Negra corresponde a la típica pose de una chica enamorada. Sus manos están juntas al lado de su hombro, su cabeza girada hacia el objeto de su cariño y un pie como flotando hacia atrás... Todo ello dice: ¡estoy enamorada!



DERROTA Pobre Frank Castle. Sus hombros están caídos, su cabeza gacha, y la espalda inclinada hacia adelante. Posturas como ésta nos dan la impresión de derrota, depresión y desaliento. Sniff. Arriba, Punisher... He oído que han aumentado el salario mínimo.



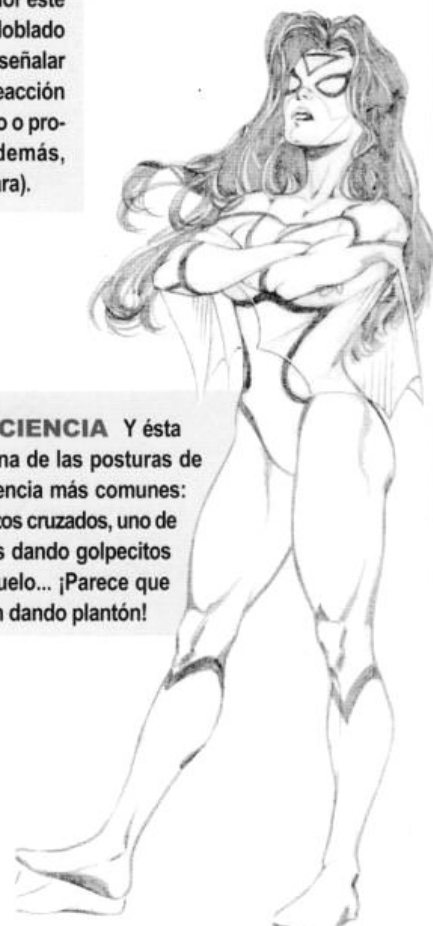
DOLOR No se me ocurre mejor ejemplo para expresar el dolor que el Capitán Kirk. Fijaos cómo parece que el dolor esté en sus entrañas: su cuerpo está doblado por la mitad y sus codos parecen señalar la zona que le duele. Ésta es la reacción natural, instintiva al dolor, tapando o protegiendo la zona dolorida. (Además, queda estupenda ante una cámara).



SORPRESA ¿Sorpresa? Ésta es fácil, ¿verdad? ¡No vayáis tan rápido! ¿Qué ocurre si vuestro personaje llevara una máscara que le tapa completamente la cara, como la de Spiderman? Podéis hacer trampa y hacerle abrir mucho los agujeros de los ojos de la máscara. Pero no, os tengo que decir que sus ojos están pegados a la máscara y no se pueden mover... y es ahora cuando tendríais que usar el lenguaje corporal para contar la historia.



IMPACIENCIA Y ésta sería una de las posturas de impaciencia más comunes: los brazos cruzados, uno de los pies dando golpecitos en el suelo... ¡Parece que le estén dando plantón!



LENGUAJE CORPORAL

DONDE ESTÉN LAS CHICAS

Muy bien, ahora ¡escuchadme!, porque sólo lo voy a decir una vez (Ejem...)
LAS MUJERES TIENEN COLUMNA VERTEBRAL. Sí, como la gente normal. Casi nunca estarán (flotarán, mejor) en la postura que tiene Mary Jane Watson en este ejemplo (**Figura E**). Tío, parece una postura dolorosa, ¿y donde está apoyada? Bien, supongo que todos vosotros querréis que vuestros personajes femeninos parezcan lo más atractivos posible, pero no porque vuestro dibujante favorito dibuje a todos sus personajes femeninos en la misma pose de "bañadores sexys", aunque estén luchando contra demonios o haciendo tostadas; querrá decir que tú tengas que hacerlo. Con un personaje como Hulka (**Figura F**), por ejemplo, debéis procurar que parezca fuerte, valiente, capaz y, por supuesto, bella. La manera en la que está de pie - esa pose equilibrada, preparada, con la cabeza levemente inclinada mientras nos mira por encima del hombro - nos dice mucho más de ella de lo que nos podría decir una camiseta rota. (Y como veis, este ejemplo también os enseña que es posible dibujar chicas atractivas sin tener que enseñar sus pechos). Sólo recordad que debéis tratar a vuestros personajes femeninos como si fueran reales en lugar de simples anuncios de bañadores, sólo así conseguiréis que sean impresionantes.



FIGURA E



FIGURA F

Y PODRÍA ESCRIBIR PÁGINAS Y PÁGINAS explicando las diferentes emociones que el lenguaje corporal puede llegar a transmitir, pero desafortunadamente no puedo hacerlo. Así que no olvidéis que las mejores poses son las que sacaréis de la vida real - por eso fijaos en los demás y plasmad lo que veis. Para tener una buena perspectiva en el tema del uso del lenguaje corporal, haceos con *El comic y el arte Secuencial* de Will Eisner o cualquier trabajo de Alex Toth y Jack Kirby (Toth siendo sutil y Kirby ultra-dinámico). Da igual si os ganáis la vida dibujando o lo hacéis como un hobby, si les dais a vuestros personajes el lenguaje corporal conveniente, marcaréis la diferencia entre un dibujo normal y una obra de arte inolvidable.

Matt Haley habla a los fans con el lenguaje corporal en Birds of Prey de DC y el Superman que vemos en los anuncios que Jerry Seinfeld hace para American Express.

GESTOS Y MOVIMIENTO

POR BART SEARS

Hola de nuevo! Os voy a hablar sobre cómo podéis aportar "vida" a vuestros dibujos utilizando gestos y movimientos. Debéis recordad que aunque alguien o algo esté quieto (en reposo si queréis), tiene movimiento porque tiene vida. Así que tenéis que reflejar esta vida en todo lo que dibujéis, y no

sólo con líneas bruscas o efectos cinéticos, sino con el efecto del movimiento adecuado. Por eso, hacedme caso; hay algunas reglas y trucos bastante simples que os pueden ayudar a la hora de plasmar el movimiento en dibujos inmóviles o de dos dimensiones. En fin, ¡vayamos a ello!

¡ALINEARSE!

La manera más simple para empezar a plasmar el movimiento en las figuras (o lo que sea que se mueva) es con la línea central. Ésta es la línea que va desde el centro de la figura, que sigue la línea del contorno y que describe la acción general de esa figura. Echad un vistazo a las líneas centrales (que desde este punto de vista se pueden llamar también líneas de acción) que he dibujado a la derecha. Daros cuenta como una línea dibujada paralela a un borde, a un lado o a la parte de arriba de la página, da un aspecto recto o de "no-movimiento" a la figura. Pero mirad como al mover ligeramente esa línea hacia delante o atrás da enseguida la sensación de movimiento. Y ahora fijaos en la última línea que he trazado... la que he llamado CURVADA. Este tipo de línea central, sola o en conjunto con otras, es una de las grandes responsables de ese aire de acción y movilidad que encontramos en nuestros cómics favoritos. Estas líneas curvadas son las más fáciles de hacer, porque generalmente, la acción que describen es la más exagerada. Y cómo con la interpretación (y yo creo que con todo), siempre es más fácil dibujar personajes actuando en situaciones límite que dibujar personajes cuyos movimientos y gestos sean realmente naturales (como en la vida cotidiana). Así que vamos a empezar con las grandes líneas curvadas.



QUIETA



HACIA DELANTE



HACIA ATRAS



CURVADA



En la ilustración de la izquierda podemos ver como la línea central está inclinada hacia atrás. Si os fijáis, esto hace que nos parezca que el personaje está reaccionando frente a algo, incluso sorprendido; es por eso que las líneas centrales son una parte muy básica a la hora de crear acción.

GESTOS Y MOVIMIENTO

FIGURAS DE ACCIÓN

Ahora que ya sabemos para qué sirven las líneas centrales, vamos a ver cómo trasladarlas a las figuras. Aquí tenéis un par de líneas de acción curvadas muy simples, y a su lado un par de figuras dibujadas usando estas líneas de acción como líneas centrales (estos dos conceptos son intercambiables). Pero mirad atentamente las figuras. Obviamente, hay muchas más cosas en ellas que una simple línea central, a la que llegaremos pronto, pero daros cuenta de cómo las figuras fluyen de la misma manera que fluye la línea de acción correspondiente. Como cualquier cosa a la hora de dibujar cómics potentes, el movimiento y los gestos se van creando por etapas, y cada etapa debe hacerse correctamente antes de pasar a la etapa siguiente. De lo contrario, vuestro trabajo no quedará bien acabado y es posible que tengáis algunos problemas: empezaréis con fallos por apresuraros y luego los arrastraréis por las sucesivas etapas. Así que trabajad de manera inteligente, pensad bien las cosas antes de apresuraros, e intentad no tener prisa, todavía estáis aprendiendo. Emplead el tiempo en estas primeras etapas, y las cosas irán encajando fácilmente mientras avanzáis y vuestro trabajo será mejor y más exitoso gracias a ello.

Cuando dibujéis en torno a una línea central procurad construir una figura con fuerza, (en la página 13 y 14 tenéis algunas sugerencias), y recordad usar la línea de acción como base para la columna vertebral y construirla el resto del cuerpo a partir de ella. Para acciones leves, sencillas, mantened el flujo de los brazos, las piernas y la cabeza dentro de la misma curvatura básica de la línea de acción.

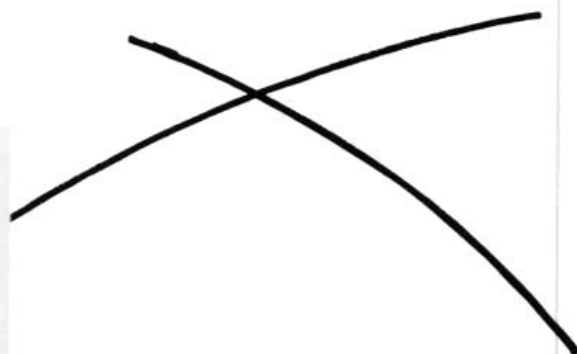


RETORCIDO

Un buen truco para crear más movimiento a una figura: probad a girar su torso. Esto significa girar la línea de los hombros hacia un ángulo distinto del que tiene la línea de la cadera (mirando el dibujo queda más claro). Los hombros pueden girar hacia la línea de la cadera, pero no demasiado. Recordad que no podéis girar los hombros en un ángulo superior a 45 grados, en relación con la cadera, en ninguna dirección. Girando las caderas y los hombros, creáis mucha tensión en una figura, consiguiendo la sensación de movimiento.

LÍNEAS OPUESTAS

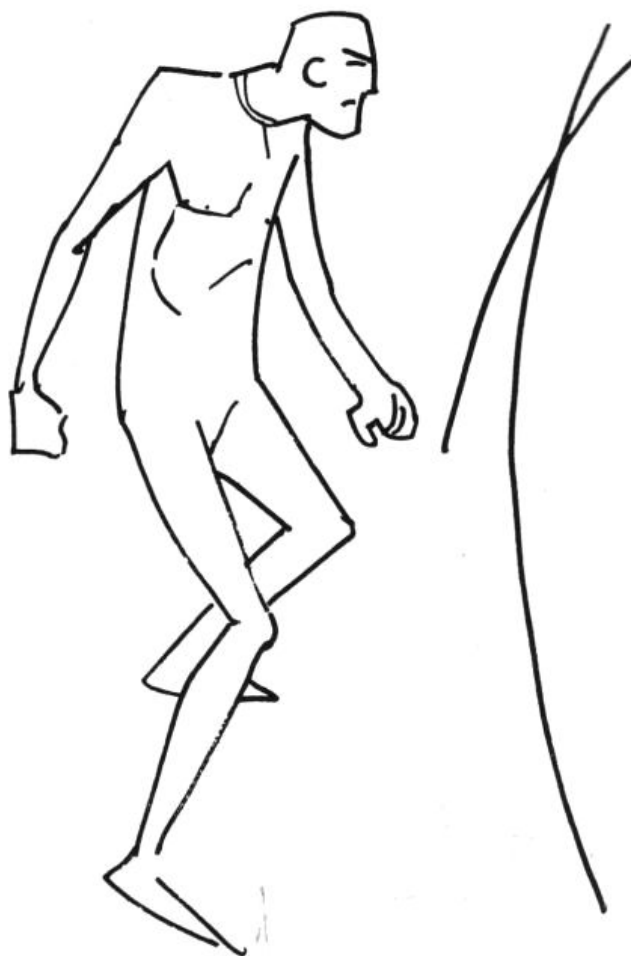
Si es verdad que las líneas paralelas no sugieren sensación de movimiento (y yo creo que así es), entonces las líneas opuestas crean movimiento. Mirad las dos líneas de acción de la derecha. Dos simples líneas de acción opuestas, que por su misma naturaleza crean fuerza y tensión (ni siquiera hace falta que se crucen). Imaginaos a un héroe y a un villano enzarzados en una lucha titánica muy por encima de la Tierra - rayos de energía brillando salvajemente sobre ellos, el destino del mundo en juego, sus músculos tensos e hinchados emanando poder, etc. Ahora, utilizando estas líneas de acción podréis dibujarlo.



CON MUY POCO SE CONSIGUE MUCHO

Ahora nos toca hablar sobre la parte más difícil de los gestos y el movimiento: las sutilezas. Cualquiera que esté sentado, tumbado, de pie, paseando, hablando o simplemente mirando la tele, tiene movimiento y tiene vida y gestualidad, incluso aunque sólo esté respirando. Incluso los personajes de cómic tienen que aparentar que respiran. Las personas no son estatuas de madera. Las personas se sientan mal, se desplazan y se mueven nerviosos todo el tiempo, y también deben hacerlo vuestros personajes. Y podéis hacer que vuestros personajes parezcan reales y con vida propia dándoles gestos característicos, especialmente los más sutiles. Crear gestualidad sutil es exactamente igual a crear escenas de acción enormes, pero bajando un poco el tono. En lugar de utilizar líneas de acción gruesas, con gran curvatura, exageradas u opuestas; dibujad líneas pequeñas, más rectas, similares, cercanas y más paralelas a las líneas de acción.

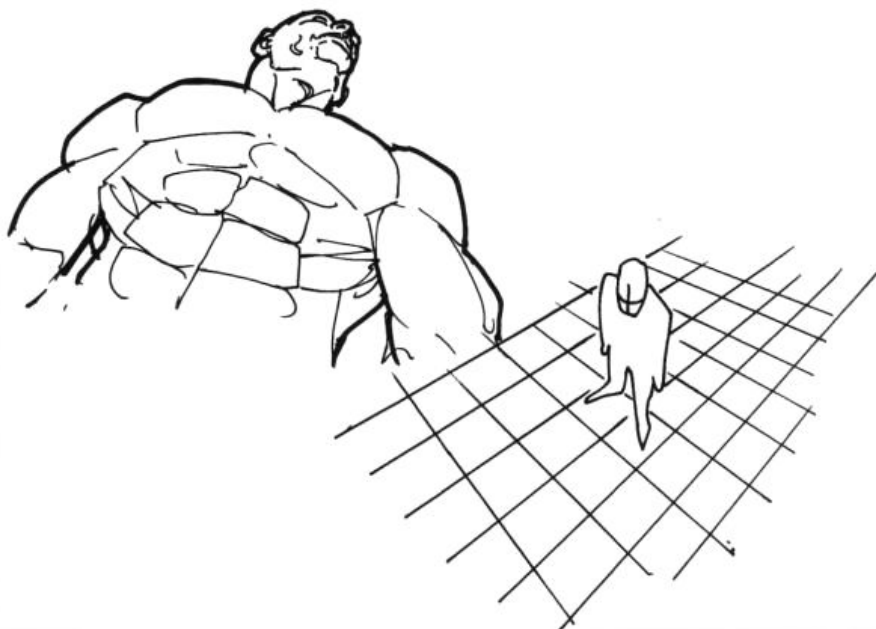
Mirad la figura de la derecha. Está como actuando, tiene vida - no mucha, pero está claro que respira y vive en sus dos dimensiones. Fijaos en la línea central: aunque esté ligeramente curvada, está casi paralela al borde de la página, y esto le aporta movimiento a la figura. Daros cuenta como la línea del brazo está también casi paralela a la línea central. Además, para darle un aire extra de vitalidad, he girado la cabeza hacia adelante y he conseguido darle un buen efecto de frescura y movimiento a la figura.



A la izquierda tenemos un dibujo rápido con líneas en ángulos y un sencillo dibujo de una figura utilizando esas líneas de acción. Este es un uso sutil de las líneas de acción. Fijaos en como al girar un poco los hombros (que ahora están en perspectiva- seguid leyendo este libro) y situando la cabeza en una línea central separada, aunque paralela, y girando la línea de los ojos con respecto a la de los hombros (parecido a lo que hicimos con las líneas de hombros y caderas), la figura, aunque no esté detallada, respira y tiene vida. Quizás os pueda resultar un poco exagerado, pero la figura no es estática ni aburrida. Tiene movimiento y gestualidad.

CUESTIÓN DE PERSPECTIVA

La perspectiva, como veis a la derecha, es una buena manera para aportar movimiento al dibujo, es por eso que situamos la figura en perspectiva. A causa de este mismo motivo, el escorzo también nos va a ayudar a darle vida a nuestro personaje. El dibujo que veis a la derecha representa una toma de un fondo de perspectiva y una figura dentro de él. Si queréis saber más sobre el tema, volved a la página 16 para refrescar las lecciones de perspectiva y acudid a la página 89 para ver los "Escorzos Dinámicos".



GESTOS Y MOVIMIENTO

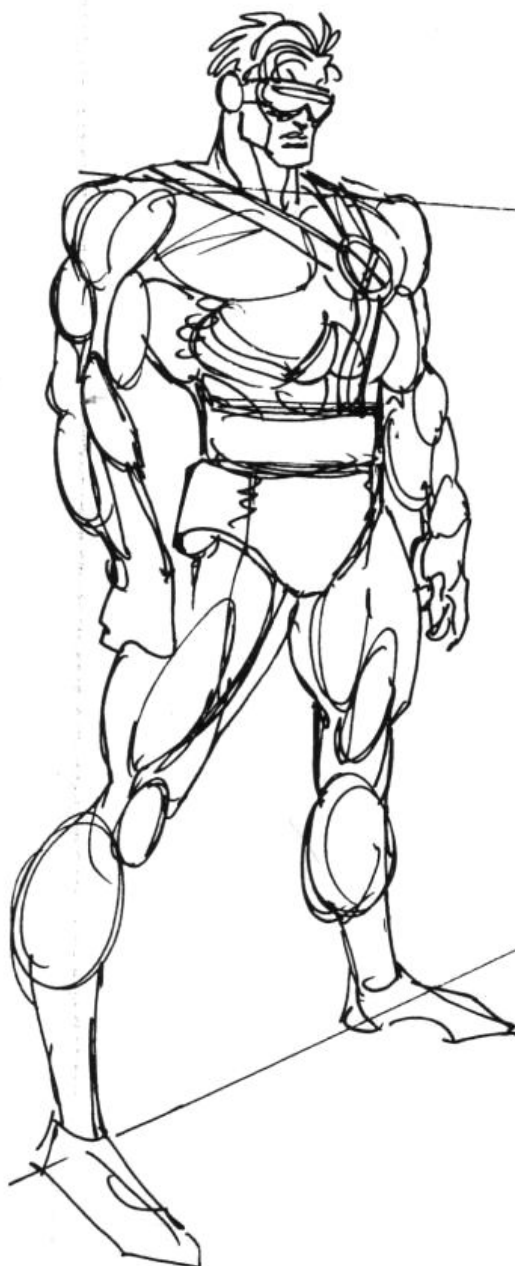
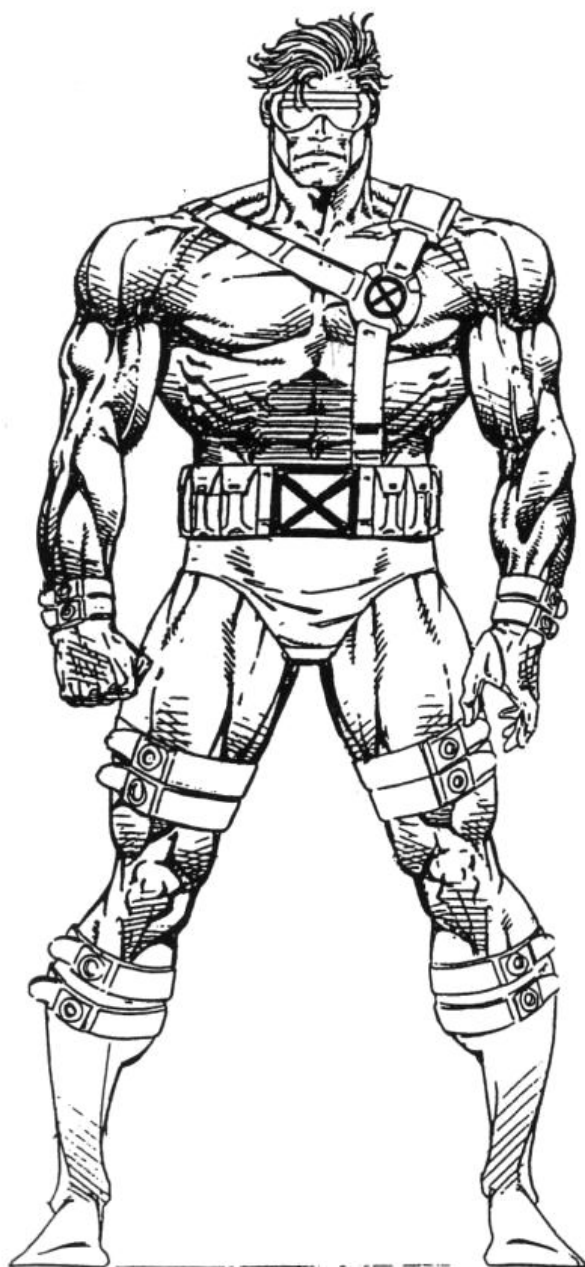
PROFUNDIZANDO

Abajo tenemos el dibujo de Ciclope. Mirad el que está a la izquierda: está inmóvil, estático, como si se le hubiera pedido que se estuviera quieto y posara para una guía de referencias de trajes o para hacerle una escultura, esta postura es demasiado rígida para los cómics. Y mirad ahora el dibujo de la derecha: no es tan completo como el de la izquierda, pero notad que el dibujo parece más vivo y activo. Parece que Ciclope vaya a atacar en cualquier momento, disparar sus rayos ópticos y ¡salir de la página! (Bueno, es un decir...)

Con lo que estamos tratando aquí es con la profundidad. El dibujo de la izquierda apenas tiene profundidad (es un diseño utilizado para hacer el molde de un juguete, y con otras dos vistas, de lado y por detrás, conseguimos el dibujo completo y vemos la anchura). La figura de la izquierda, al contrario, tiene mucha profundidad. Las dos figuras tienen el cuerpo exactamente en la misma

postura, pero fijaos en como la figura de la derecha está dibujada desde un ligero ángulo y está dibujada con una ligera perspectiva. (Fijaos en las líneas de fuga dibujadas desde los pies y los hombros de Ciclope. Por diversión, encontrad el punto de convergencia de estas líneas, el punto de fuga, y dibujadlo en una línea del horizonte. Veréis que el punto de fuga está bastante lejos fuera de la página). Lo que quiero decir es que podéis crear movimiento y gestualidad simplemente con la manera en la que colocáis la figura en la viñeta. Si dibujáis la figura simplemente de frente, en una postura sin profundidad conseguiréis un dibujo plano y sin vida.

Fijaos en los dibujos, miradlos bien, estudiadlos, y veréis como todos estos conceptos están totalmente relacionados y como todos funcionan conjuntamente en cada una de las figuras de cada uno de vuestros dibujos. Lo último que os diré, ¡practicad!



ESCORZO DINÁMICO

POR MATT HALEY

Exactamente, he dicho escorzo dinámico. Conseguir que la gente o los objetos parezcan encoger o crecer en la perspectiva adecuada es algo crucial en cualquier tipo de arte, pero de lo que vamos a hablar es de aplicar esa técnica, el escorzo, para crear cómics más excitantes; y ésa es la misión principal de este libro, ¿verdad? Explicado fácil, el término "escorzo" significa que un objeto parece hacerse

más pequeño cuando apunta al lado contrario del que está situada la persona que mira; el escorzo es una de las principales herramientas para conseguir que un objeto en 2-D parezca tener 3-D sobre el papel. Usándolo dinámicamente podemos transformar los golpes que lanza un superhéroe en potentísimos puñetazos en lugar de parecer amorosas caricias. Empecemos a romper cosas.

HACIA ADELANTE

Lo primero que tenemos que hacer es ver la diferencia entre el escorzo en la vida real (ejemplo, en las películas) y el escorzo dinámico de las páginas de cómics. En el mundo real, el puño al final de un brazo estirado hacia el espectador no será más grande que cuando el brazo permanezca relajado a un lado del cuerpo. En los cómics, sin embargo, el puño debe parecer más grande cuanto más cerca esté del espectador, intentando simular acción e incrementando la tensión. Fijaos en el gesto de Spiderman en la "vida real", muy aburrido (**Figura A**). No hay nada malo en la postura, propiamente

dicha; simplemente no consigue involucrarte en la acción. Pero el puñetazo de los cómics (**Figura B**), parece que te arrancará la cabeza del cuerpo, que es precisamente lo que estamos buscando. Esto ocurre porque hemos utilizado el brazo como si fuera una columna: gradualmente va ensanchándose a medida que se acerca a nosotros. Y termina en un puño mucho más grande de lo normal (no demasiado grande, pienso). Lo mejor que tiene este efecto es que no necesitáis ni líneas de velocidad ni efectos de sonido para que os ayuden a explicar nada: la propia figura cuenta la historia.

FIGURA A

FIGURA B



ESCORZODINÁMICO

TÚ, MANIQUÍ

Es extremadamente importante conseguir un buen maniquí artístico. Es una inestimable herramienta para imbuir en vuestro cerebro el arte del escorzo, porque lo podréis colocar en cualquier posición imaginable. Algunas personas usan un programa informático llamado "Poser", pero hay veces en que nada puede sustituir a las cosas reales. Cualquier tienda de arte dispone de "maniquís" y no son caros.

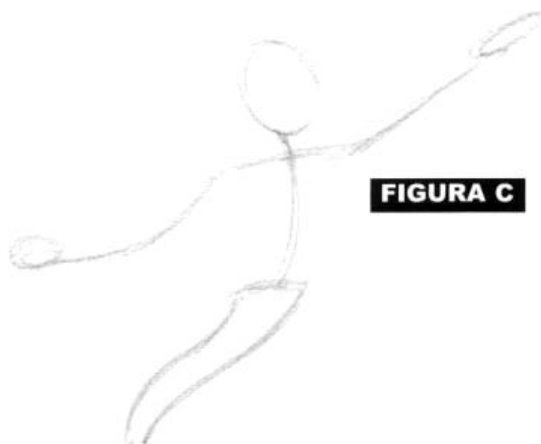
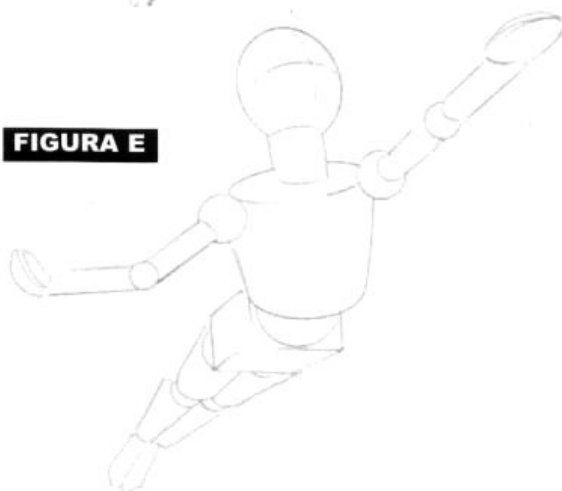


FIGURA C

FIGURA D



FIGURA E



¡VIENTO EN POPA!

Bien, éste es mi método personal de ir paso a paso para conseguir escorzos. Lo que queremos hacer es un plano muy dinámico de Pícaro volando enérgicamente a través de la página. Primero tendríamos que decidir la pose que queremos (aquí es donde el maniquí puede ayudarnos) y esbozarla (**Figura C**). El siguiente paso sería proporcionar bien la figura (el maniquí también nos puede ayudar aquí, o podéis usar una "figura de acción", un muñeco del personaje). Siguiendo, abocetad en su posición natural la parte, o partes, del cuerpo que queréis resaltar con el escorzo (en este caso, los brazos paralelos al torso), y entonces trazad el arco de movimiento que hace cada brazo hasta la posición en la que queráis colocarlos, de nuevo según el maniquí (**Figura D**). Fácil, ¿no?

EL PILAR DE LA FUERZA

Cuando tengáis los brazos correctamente proporcionados será el momento de "construir la masa", como diría Arnold. Para hacerlo recurrimos al clásico método de visualizar las diferentes partes del cuerpo como combinaciones de esferas, cilindros y cubos. Observad en la **Figura E** como el boceto de Pícaro está compuesto a base de figuras geométricas sólidas. Y ahora, el método de la "columna". Pensando en los brazos de Pícaro como columnas o pilares, es más fácil verlos en una perspectiva forzada; así después, sólo tendréis que modificarlos en el dibujo final para que parezcan brazos humanos. Una vez terminado, Pícaro vuela como debería hacerlo una superheroína: ¡dinámicamente!



SÚPERPUÑETAZO

Muy bien, ahora que ya dominamos la teoría del tema del escorzo, vamos a practicar un poco. Aquí tenéis una toma del Rey del Mar, Namor, una ilustración que probablemente habréis visto en muchas portadas o pósters. Este dibujo es prácticamente igual que el que vimos en la página anterior, salvo que puede resultarnos algo más difícil porque el personaje viene hacia nosotros. Por eso, simplemente hemos separado su brazo izquierdo y lo hemos puesto en escorzo. ¿Veis como da la impresión de que se va a salir de la página? ¡Pues éste es el efecto que tenéis que conseguir!



NOTA

MANTENLO REAL

"La gente bosteza cuando hablo sobre las referencias, pero por favor no hagáis lo mismo y aguantad un poco más. La falta de información visual es un signo claro de que todo es inventado, y esto te apartará del realismo. Aburrido"

-Mike Mignola, Hellboy



CAÍDA HUMILLANTE

Ya está bien de hablar de aquellos que vuelan... ¿Qué hay de los que se caen? Bien, aquí tenéis un dibujo muy bueno que os servirá de referencia. Mirad como los dos brazos de Elektra se agarran a algo inexistente, están justo enfrente de ella y parece que colocados así vayan a evitar la caída. Para involucrar más al lector en la acción, he colocado el brazo de Elektra justo enfrente de su hombro. Recordad que hay que dibujar el brazo entero para construir una figura, pero sólo tenemos que ver el hombro y la mano (lo cual puede ser beneficioso en más de una ocasión). ¿Y el resultado? Elektra en apuros: le iría bien un garfio para la escalada.

ESCORZODINÁMICO

ELLADOCIEGO

Aquí tenéis a Daredevil saltando sobre todo y todos. Hasta ahora sólo habíamos visto escorzos desde la parte de arriba, pero, ¿cómo hacerlos si se ven desde abajo? ¡Fácil!, sólo tenemos que aplicar los mismos principios que antes. Una vez que la pose correcta esté esbozada (de nuevo el maniquí nos será de gran ayuda), debemos asegurarnos de que el torso quede en una perspectiva correcta. Entonces tenemos que conseguir que cada una de las piernas de DD queden escorzadas separadamente, poniendo especial atención en la pierna derecha (que es la que nos está dando la patada y la que tenemos más cerca). Poned también una atención especial en los pies porque aunque sólo veremos las suelas, es necesario que dibujemos el pie entero para que resulte natural.



DESHUMANÍZALOS

Pienso que aplicar la técnica del escorzo dinámico en objetos es mucho más sencillo que aplicarla a personas, principalmente porque el ojo del lector detecta rápidamente si un personaje está desproporcionado o fuera de perspectiva. Pero desde el momento en que muchos de nosotros no somos enciclopedias, los artistas tienen algo más de ventaja para no ser tan precisos en algunos objetos inanimados, como los que veis en esta página. También aquí podéis usar la técnica de las esferas, cilindros, cubos,... porque muchos objetos tienen ya de por sí esa forma, y de esta manera os será más fácil dibujarlos.

EL ESCORZO DINÁMICO puede ser una herramienta muy poderosa, así que usadla con moderación. No queréis impresionar al lector en cada viñeta. Equilibrar dinamismo y sutileza mantendrá al lector pasando las páginas. Por supuesto tenemos que competir con gigantes, así que si necesitáis comprobar como lo hicieron los maestros, empezad estudiando los cómics del Rey, Jack Kirby o los de Neal Adams y John Romita (Sr. o Jr.). No importa el estilo que tengáis; ilustrativo, "cartoon", inspirado en el manga, usar escorzos dinámicos hará que vuestras historias sean más apasionantes, les dará más impacto y hará que el lector vuelva a por más.

MOVIENDO PERSONAJES

POR MIKE WIERINGO

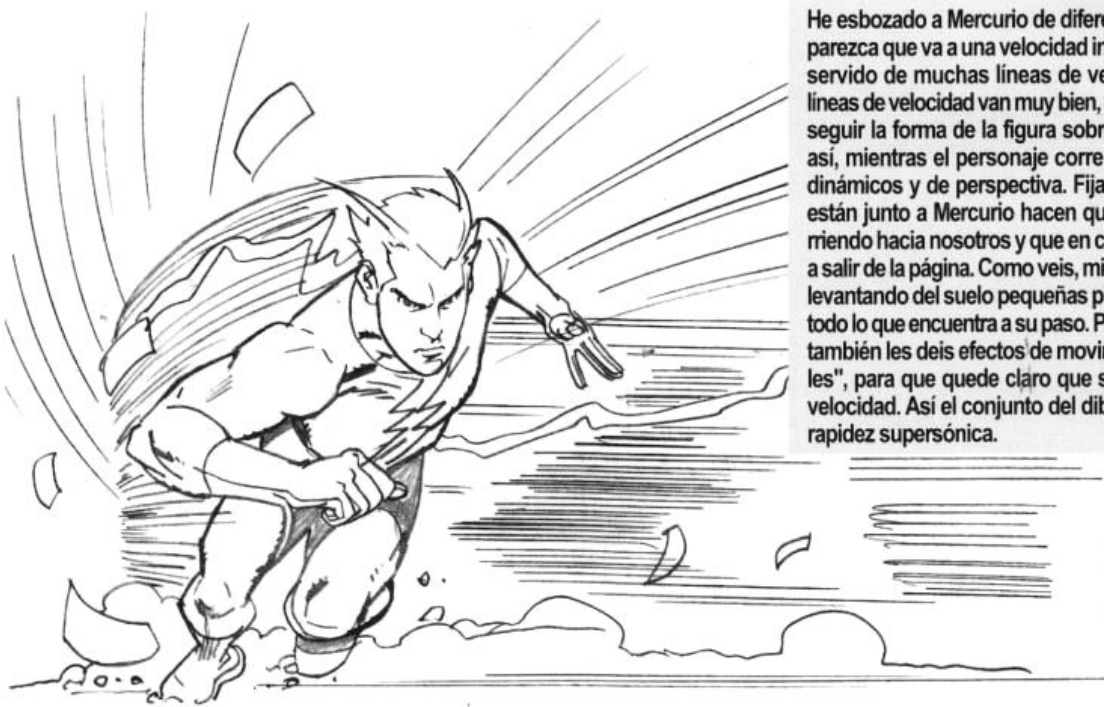


Hola a todos! He dibujado una gran variedad de personajes, desde Flash hasta los Cuatro Fantásticos - y algo que todos ellos tienen en común es el movimiento. Todos ellos son héroes de súper-acción, por eso tienen muchas oportunidades para mostrarnos sus diferentes maneras de generar movimiento. Aquí y ahora, voy a compartir con vosotros mi técnica para darle vida a todo lo que dibujo. Dándoles a vuestros personajes la ilusión de la vida incorporaréis importantes elementos a vuestros cómics que los

harán diferentes. No sólo os será después más fácil todo a la hora de narrar la acción, sino que además les daréis mucha credibilidad a los protagonistas. Aunque como ya dijimos, no hay mejor manera de aprender a plasmar el movimiento que observándolo. Fijaros constantemente en la gente que tengáis a vuestro alrededor, mirad la tele, sobre todo cuando haya eventos deportivos o gimnásticos: podréis ver posturas realmente increíbles. Y ahora que hemos dicho todo esto, ¡vamos a empezar a mover!

HOMBREALACARRERA

He esbozado a Mercurio de diferentes maneras para que parezca que va a una velocidad increíble y también me he servido de muchas líneas de velocidad: ¡muchas! Las líneas de velocidad van muy bien, porque con ellas podréis seguir la forma de la figura sobre el terreno del suelo, y así, mientras el personaje corre podéis aportar efectos dinámicos y de perspectiva. Fijaos cómo las líneas que están junto a Mercurio hacen que parezca que está corriendo hacia nosotros y que en cualquier momento se va a salir de la página. Como veis, mientras Mercurio corre va levantando del suelo pequeñas piedras, polvo y trozos de todo lo que encuentra a su paso. Por eso es importante que también les deis efectos de movimiento a estos "materiales", para que quede claro que se han levantado a gran velocidad. Así el conjunto del dibujo tendrá un efecto de rapidez supersónica.



PRODUCCIÓN ENCADENA

Una de las más increíbles maneras de mostrar la asombrosa combinación de velocidad y agilidad que Spiderman tiene, es a través de imágenes múltiples. Podéis mostrar a Spidey botando, retorciéndose y girando de cualquier manera que seáis capaces de imaginar. Simplemente dibujad transiciones suaves entre cada movimiento (igual que si fuerais un animador). Hacer que las imágenes fluyan de una a otra nos ayudará a que el Cabeza de Red parezca más fluido y elegante. Las imágenes múltiples, o en cadena, también son una gran manera de mostrar la asombrosa velocidad de Mercurio mientras súper machaca a algún malvado hasta la rendición.



ALL MARVEL CHARACTERS TM & © 2005 MARVEL CHARACTERS INC. ALL RIGHTS RESERVED

MUNDO ACUÁTICO

Aun sabiendo que hay muy poco oxígeno para producir burbujas en las profundidades, Namor pasa el tiempo (y se mete en algún lío) allí. Es divertido tomarte alguna licencia artística y usarla para indicar de dónde viene nuestro viejo amigo submarino. Las burbujas también crean una sensación de agua revuelta a su alrededor, mientras la atraviesa velozmente. Fijaos en cómo las burbujas que van desde su mano hasta la cabeza ayudan a mostrar el movimiento de su brazo derecho, mientras que las burbujas más pequeñas que salen de la zona de sus pies proyectan la imagen de que está nadando hacia nosotros. Algún grupo de peces acompañándole nos ayudará con el efecto.



¡QUE TIEMBLE LA TIERRA!

La buena y vieja "terra firma" (no está equivocado, es latín...) también puede ayudarnos, especialmente cuando dibujas poderosos y enormes personajes como, por ejemplo, Hulk. Cada vez que el Goliat Verde aterriza, (imaginad un enorme efecto de sonido tras él: "THOOOM") del suelo se desprende una masiva cantidad de polvo y piedras. Dibujando trozos de roca y piedrecitas saltando del suelo, conseguiréis que parezca que Hulk ha aterrizado con un impacto

tremendo. Su posición en cuclillas añade dinamismo a la figura y nos muestra el realismo de la fuerza de gravedad actuando.

También es divertido dibujar dos de estos "colosales" personajes sacudiéndose el uno al otro sobre la tierra. Mostrad su espalda y toda su parte trasera (la del que está recibiendo los golpes, por supuesto) machacando grandes trozos de roca y polvo mientras su magullado ego (y su trasero) son arrastrados sin piedad por el suelo.



CAMINANTES DE LAIRE

Podéis utilizar el aire, o más específicamente el viento, para crear estupendos efectos, efectos que den vida. ¡Las capas son perfectas para esto! Podéis darle vida incluso a la escena más estática con un poco de viento y una capa - como este Caballero Luna que he dibujado. Está tenso, acechando, listo para atacar... pero no está realizando ningún movimiento. Entonces, ¿cómo podemos darle vida al dibujo? Fácil. Haced que su capa flote ominosamente en el aire nocturno. Añadid algunos papeles volando y algunos murciélagos molones, y lograréis una estupenda escena.



NOTA

DESPACITO Y BUENA LETRA

"Acostumbro a tardar mucho, y siempre he deseado poder dibujar más rápido. Hay un montón de historias que quiero hacer y nunca tendré la oportunidad de hacerlas porque soy lento. Pero por otro lado, el hecho de que soy cuidadoso y muy consciente de la historia que estoy contando y muy concienzudo sobre hacerlo lo mejor que puedo, consigue que la gente recuerde mi trabajo"

- John Romita Sr., Amazing Spider-Man.

TORMENTA DE FUEGO

El Señor del Fuego está agitando esa resplandeciente vara a su alrededor, dejando un bonito rastro de fuego que podemos seguir, y dándole esa fantástica sensación de movimiento. Fijaros en cómo las diferentes densidades del fuego ayudan a transmitir ese movimiento. Igual que con las líneas cinéticas, el rastro del fuego se hace más pequeño a medida que el movimiento va pasando. ¡Podéis hacer lo mismo con la Antorcha Humana y su rastro flamígero cuando vuela!

MOVIENDO PERSONAJES



OBJETOS ARROJADIZOS

Justo como acabo de enseñaros con la vara del Señor del Fuego, los objetos que rodean a nuestros héroes pueden tener una enorme importancia en el movimiento. Aquí tenéis un dibujo que he hecho del Capitán América lanzando su escudo a la cabeza de un Nazi, utilizando simples líneas de movimiento individuales y dobles. La línea individual de las manos del Capi nos transmite la acción de lanzamiento con el brazo, mientras las líneas dobles que parten de la cabeza del Nazi retratan el rebote del escudo. Dibujar esta clase de rebotes es una maravillosa manera de indicar movimiento. Pero podemos usar cualquier objeto que use con regularidad un personaje para representar estos trucos de movimiento. Por ejemplo, las flechas de Ojo de Halcón rodeadas de líneas cinéticas, o el bastón de Daredevil rebotando por todas partes. Creo que queda clara la idea.



PRECAUCIÓN: ¡RESBALA!

Y, finalmente, nos queda el movimiento definitivo: "fluidos corporales". No, no, no. Saca tu mente de la alcantarilla, me refiero a la sangre, el sudor y las lágrimas. Es algo que me gusta hacer cuando dibujo un personaje pateando a otro en el mentón. He dibujado mi propio personaje, Wing, dándole una patada giratoria en la cabeza a su contrincante de otra dimensión. Fijaos que mientras la cabeza del tipo grande gira con el golpe, deja un rastro de saliva (o sangre, depende de lo bruto que seas) en el aire, saliendo de su boca. Es algo muy sutil, pero incluso estas pequeñas cosas pueden ayudaros.

BUENO COMPAÑEROS, ha sido genial compartir con vosotros algunos de mis "trucos". Desafortunadamente, debido a las restricciones del espacio sólo he podido presentaros unos pocos ejemplos. Pero recordad, sólo tenéis que pensar que vuestros personajes están siempre moviéndose, siempre en marcha... lo único que tú harás es congelarlos en un punto específico donde, aunque ocurran muchas cosas a la vez, tendrás que tener el sentido común (o el tiempo) de agarrarlo todo y plasmarlo en tu dibujo.

Los fluidos lápices de Mike Wieringo han bendecido las páginas de "Los Cuatro Fantásticos" de Marvel, de "Flash" de DC y de su serie de creación propia, "Tellos".



ESCENAS DE ACCIÓN

POR JIM LEE



FOTO: PAUL SCHIRALDI

Una de las características más importantes en los cómics de superhéroes es la acción. Después de todo, a nadie le gusta una escena de lucha sin patadas. Por eso queridos artistas, es nuestro trabajo llenar de intenso dinamismo todas esas escenas. Y sé que no es tan fácil como suena, pero una vez encontrado el punto entre la realidad y la exageración

conseguiréis unos resultados óptimos. Es verdad que hay muchas maneras para alcanzar el movimiento en una figura, y aún así, con el espacio que me han dado en esta columna creo que he conseguido resumirlas al máximo para facilitaros el trabajo. Así que, ¡hacedos con un buen lápiz y hagámosle trabajar!

ARCOS DE MOVIMIENTO

Cada figura tiene una intención y nos da con ella una sensación de vida y movimiento. Olvidémonos por el momento de detalles anatómicos, si perdemos el flujo conjunto o el arco de movimiento de la figura, entonces perdemos casi todo el impacto y la energía que genera la figura.

Muchos artistas piensan en el cuerpo humano como la unión de diferentes partes conectadas. Está bien, pero haciendo eso, a veces pasamos por alto el intentar conseguir una intención general y energética de la figura. Sólo después de determinar el gesto que va a realizar la figura podremos considerar dividirla en partes. Cuanto más retengamos del arco inicial, más explotaremos el dinamismo de nuestra figura.

Deberíais intentar tener uno o dos arcos que definieran el movimiento completo de vuestra figura. Estableced arcos sencillos fluyendo a través de los hombros y los brazos o a través del arco de las piernas. Cuanto mayor sea el arco, más energía tendrá tu figura. Mirad cómo la **Figura A** tiene mucha más chispa en su caminar que la **Figura B**. Notad que cuanto más simplifiquéis vuestros dibujos, más parecerán sencillos arcos.

FIGURA A

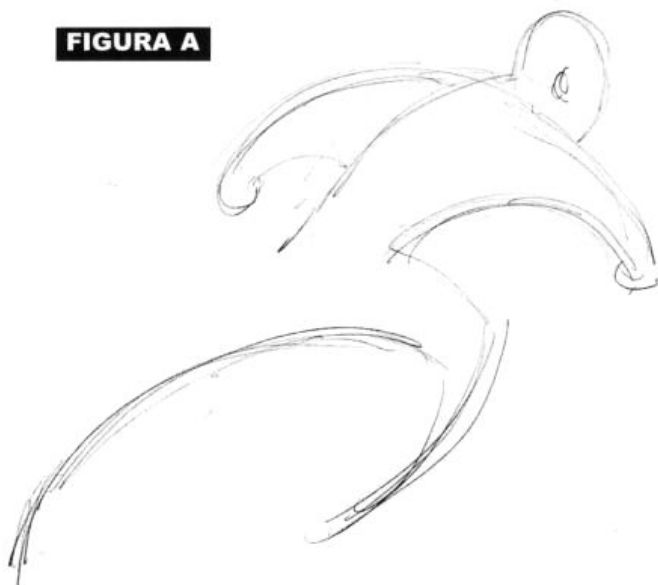


FIGURA B



NOTA

EL ENTUSIASTA Y EL TEMERARIO

"Muchos grandes artistas como Jack Kirby y John Buscema triunfaron en la contradictoria tarea de equilibrar realidad y hacer acción exagerada, y su trabajo ha servido de piedra angular en el dibujo de superhéroes en América. Nunca dudaron en mantener un entorno realista, consiguiendo hacer lo increíble mucho más creíble. También el artista, no dibujante de cómics, George Bridgman, cuyo libro "George Bridgman's Guide to Life Drawing", me desbloqueó algunas puertas como por ejemplo, conocer cómo el cuerpo humano se retuerce y gira como una serie de masas conectadas".

- Jim Lee, All-Star Batman & Robin.

ESCENAS DE ACCIÓN

FIGURA C



FIGURA D



LACABEZA ABAJO

Algo tan simple como bajar la cabeza de tus figuras puede aumentar la acción dramáticamente. Echad un vistazo a las Figuras C y D. Fijaos en cómo la cabeza agachada de la Figura D crea más energía en el arco de los hombros, y un mejor arco de movimiento desde un puño, a través de los hombros, hasta llegar al otro puño. Las dos figuras son virtualmente idénticas excepto por la cabeza. Daros cuenta de cómo algo tan sencillo como un ligero movimiento puede crear una gran diferencia.

FIGURA E

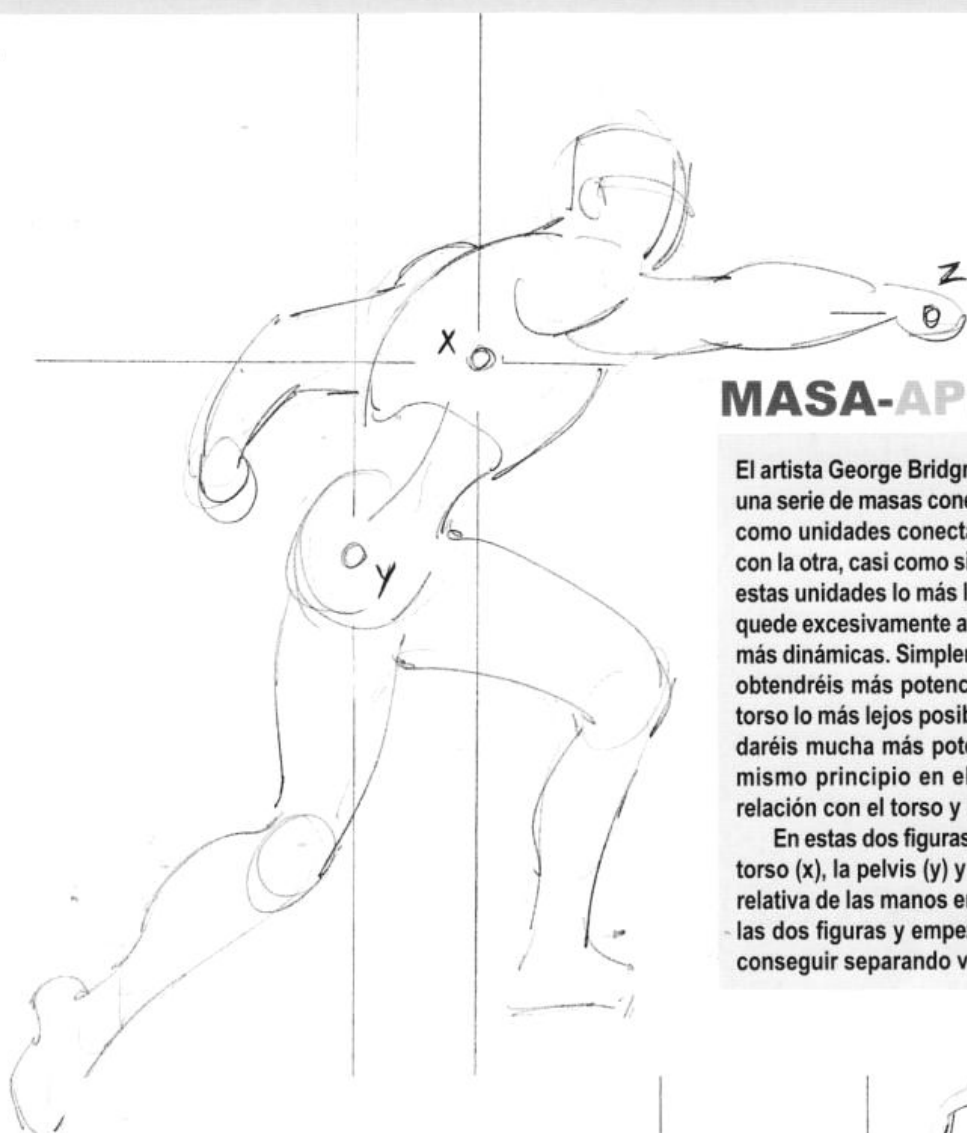


FIGURA F



HACIA ARRIBA

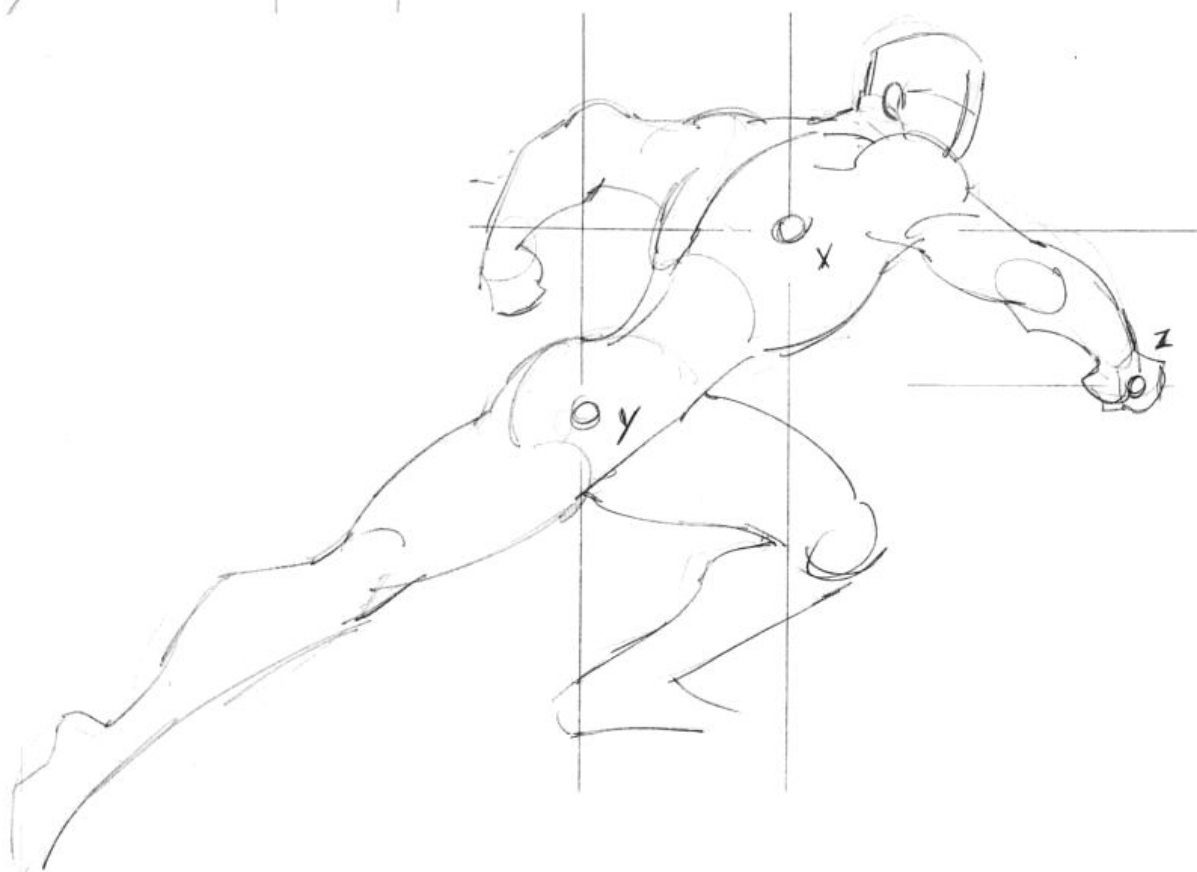
De manera similar, en las Figuras E y F, el gesto completo o arco que fluye por las figuras es mucho más consistente en la F. Con la cabeza inclinada, hay algo más que un simple movimiento giratorio. Su brazo parece estar ejerciendo más fuerza, ¿verdad?



MASA-APPEAL

El artista George Bridgman habló del cuerpo humano como una serie de masas conectadas. Él tomaba el torso y la pelvis como unidades conectadas, que rotaban relacionadas una con la otra, casi como si fueran partes articuladas. Moviendo estas unidades lo más lejos posible sin hacer que el cuerpo quede excesivamente alargado, podemos conseguir figuras más dinámicas. Simplemente ensanchando vuestra postura obtendréis más potencia, moviendo el centro de masa del torso lo más lejos posible del centro de masa de la pelvis le daréis mucha más potencia a la figura. Y ahora aplicad el mismo principio en el emplazamiento de las manos en relación con el torso y los pies en relación con la pelvis.

En estas dos figuras he marcado los centros de masa del torso (x), la pelvis (y) y las manos (z). Fijaos en la posición relativa de las manos en relación con los puntos (x) e (y) en las dos figuras y empezareis a ver la potencia que podréis conseguir separando vuestros centros de masa.



ESCENAS DE ACCIÓN



ABAJO CON ELLO

En estas figuras, podéis ver como moviendo (z) en relación con (x) e (y) hacia una perspectiva más baja acentuamos todavía más la sensación de movimiento y la dirección que queremos crear en nuestra figura.



NACER DE NUEVO

Otra vez, el principio de separar los diferentes centros de masa del cuerpo os ayudará a crear una gran sensación de dinamismo a vuestro trabajo final. Fijaos en cómo todo lo que hemos hablado antes entra en juego en esta imagen de Ciclope. Fijaos también en cómo teniendo una de las piernas de Ciclope doblada hacia atrás mientras mantenemos la otra ligeramente inclinada le da más empuje y potencia. Parece mucho más dinámico así que si sus piernas y sus brazos estuvieran más cerca de su cuerpo.



GÍRALO Y GRITA

Podemos aportar más vida a nuestras figuras si jugamos con detalles como las articulaciones del tobillo y la muñeca.

Volved atrás y mirad el tobillo delantero de las figuras de la página 99. En la segunda figura, el tobillo tiene un ángulo mucho más cerrado que el de la primera. La energía en esa articulación, creada por la agudeza del ángulo del tobillo, ayuda a crear mucha más energía a la figura completa de una sutil pero muy potente manera.

Ahora comparad y contrastad estas dos figuras. En la de la derecha, podemos ver como simplemente doblando la muñeca insuflamos mas vida y dramatismo a la postura final.



TRABAJOS FORZADOS

Mientras intentamos maximizar nuestros esfuerzos proporcionando toda la vida posible a nuestros personajes, recordad que una de las herramientas más poderosas que poseemos es el escorzo, con el que podemos añadir profundidad e impacto. Crear la ilusión de profundidad en nuestros dibujos es crucial para aportar acción y movimiento a nuestras figuras. Forzando la perspectiva, podemos aumentar la sensación de profundidad y tridimensionalidad al resultado final. Comparando y contrastando estas dos figuras, podemos ver que poniendo el puño que tenemos en primer plano de una manera tan extremada, nos hace sentirlo mucho más cerca y empuja el resto del cuerpo hacia atrás. Esto ayuda a aportar más tridimensionalidad a la imagen final, dándole más "espacio" a la figura que ataca.

Recordad: en estas dos figuras, cuanto mas lejanos queden los centros de masa, más energía tendrá la figura. Así que adelantando el puño extendido desde el centro del torso de la figura, creamos movimiento. Otro ejemplo, fijaos en como el escorzo hacia atrás de la pierna consigue que el resto de las partes del cuerpo de la figura se muevan hacia delante en el espacio.



FIGURA G

ESCENAS DE ACCIÓN

CARGA DE PROFUNDIDAD

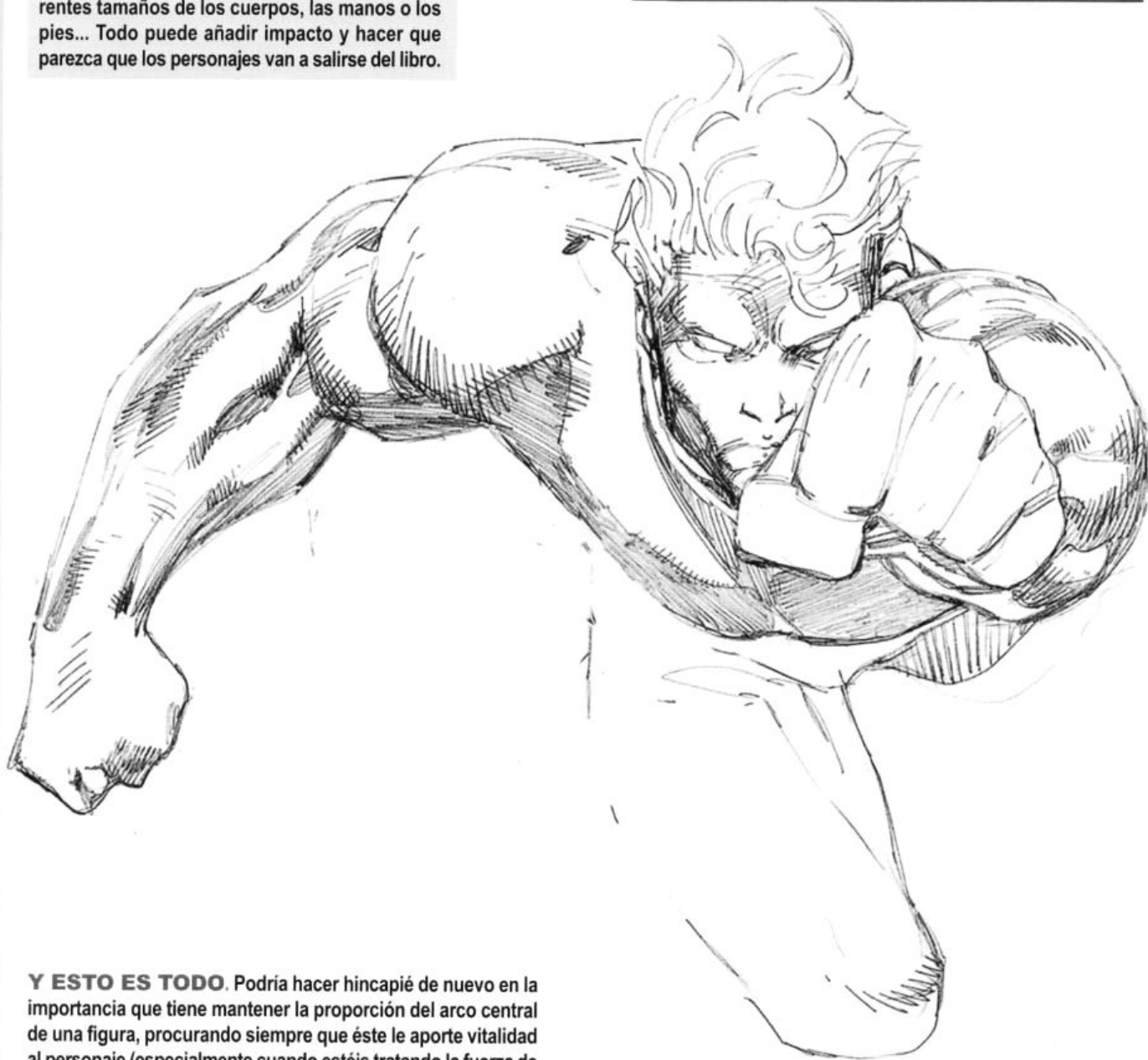
Con la profundidad adecuada conseguiréis el impacto que necesitáis en vuestro dibujo y que la pose del personaje resulte creíble al lector. Exagerando el escorzo conseguiréis que el ojo del lector sienta el poder del superhéroe en su propia carne. Que no os dé miedo jugar con los diferentes tamaños de los cuerpos, las manos o los pies... Todo puede añadir impacto y hacer que parezca que los personajes van a salirse del libro.

NOTA

IMPROVISANDO

"Ya sé que suena a chiste, pero yo he usado de todo para entintar: desde un palillo hasta el tapón de una botella. No tengáis miedo a la hora de improvisar con este tipo de "herramientas" puesto que todo puede ser útil, y los resultados pueden ser diferentes y chocantes. Además, pensad que cuando no os guste algo, ¡siempre estaréis a tiempo de cambiarlo o borrarlo!

- Eduardo Risso, 100 Balas



Y ESTO ES TODO. Podría hacer hincapié de nuevo en la importancia que tiene mantener la proporción del arco central de una figura, procurando siempre que éste le aporte vitalidad al personaje (especialmente cuando estéis tratando la fuerza de la anatomía de una figura), pero tampoco hay que repetirse demasiado. Así que sólo procurad que vuestras figuras queden realistas, lo más tridimensionales posible y que el escorzo sea el adecuado. Afortunadamente, estos pocos consejos que hemos tratado harán que vuestros dibujos ganen en dinamismo y energía. ¡Gracias por escucharme!

Jim Lee es capaz de dibujar las mejores escenas de acción que os podáis imaginar. Echad un vistazo a la Patrulla X de Marvel o Batman y Superman de DC.

VOLANDO

POR PHIL JIMENEZ



Bien, para la realización de este libro me han pedido que comparta algunos de los trucos que he aprendido de buenos profesores y tras muchos años de experiencia en el negocio de los cómics. Me han pedido que os hable sobre volar, ese asombroso superpoder que todos nosotros hemos deseado tener alguna vez. Hay muchísimas maneras de representar a un personaje volando, y muchos voladores

diferentes. Desde el volador definitivo, Thor, y la controladora del viento, Tormenta, hasta el alado Ángel o incluso Iron Man. Cada personaje vuela de manera diferente, basándose en sus propios poderes, pero las reglas que aplicamos son las mismas para todos cuando los dibujamos surcando el aire. Así que descubramos algunos fundamentos sobre como representar el vuelo.

ARRIBA, ARRIBA Y FUERA

Las pistas visuales, la dirección en la que está volando el personaje, la posición de sus manos y su cabeza, el entorno que lo rodea, y lo más importante: la composición, ayudan todas a crear la ilusión del vuelo. Coged a La Visión por ejemplo (**Figura A**). La trayectoria hacia abajo de su cabeza, sus puños cerrados y la perspectiva forzada le dan al lector la ilusión de que el personaje está volando con fuerza en dirección a nosotros. La ciudad que queda abajo nos muestra la altura a la que está volando (por encima de los edificios) y la dirección hacia el cielo sin que se sepa el destino. Con Iron Man, tenemos una postura más vacilante, pero poderosa de todas maneras (**Figura B**): su cabeza mira directamente hacia nosotros y no hacia arriba en la dirección en la que está dirigido. Y sus piernas, que no están parejas, buscan equilibrio, no dirección, mientras toma su decisión.

FIGURA A



FIGURA B



VOLANDO

MARAVILLA ALADA

Con Ángel (**Figura C**) tenemos la misma determinación que con la Visión en la **Figura A**, pero con mucha más elegancia - el arco de su espalda y sus manos abiertas nos dicen que está volando muy rápido, con una intención concreta, pero su intención no es golpear al primero que se cruce en su camino.

FIGURA C



DESPEGUE Y ATERRIZAJE

La composición es la clave para crear la ilusión de que un personaje puede flotar sobre el suelo. Para indicar el despegue, debéis dibujar el entorno que el personaje deja atrás al comenzar a volar y dibujar la figura por encima de ese entorno dejándonos ver que está en el aire. Echad un vistazo al poderoso y determinado despegue de Thor (**Figura D**). Vemos que empieza a volar desde un tejado (la sombra del borde del edificio nos dice que ya no está sobre él, sino por encima). Su capa y su pelo flamean tras él, mostrándonos el empuje del viento y su dirección. Y el hecho de que Thor se dirija hacia la parte superior de la página nos hace saber que está volando hacia arriba, hacia el cielo.

Y ahora miradle aterrizando (**Figura E**). Aquí casi parece que haya saltado desde la azotea de otro edificio más alto. Ésta es una pista muy útil. Un personaje aterrizando tiene su peso tras él y su cuerpo debe inclinarse apropiadamente. Aunque sea el más elegante de los aterrizajes, cualquier personaje debe flexionar las rodillas, los brazos y el torso para indicarnos la presión del aterrizaje. Además, su capa, pelo y brazos apuntando hacia el cielo, nos hacen saber de dónde está viniendo.

FIGURA D



FIGURA E



VOLANDO A MI MANERA

Los personajes que vuelan han de manejarse de manera muy diferente a los personajes que se balancean, aunque comparten algunas similitudes. Fijaos en la posición de la Antorcha Humana (**Figura F**). Parece como si se deslizara a través del aire, su cabeza, sus brazos y manos extendidas le dirigen con determinación por el cielo. Por otra parte, Spiderman se balancea de edificio en edificio. Se guía con los pies, y sus brazos están estirados en ambas direcciones mientras va soltando una telaraña por detrás para poder usar otra por delante. Se mantiene ahí arriba, no por tener ninguna habilidad que le permita flotar en el aire, sino con una delicada distribución de su peso entre sus brazos y piernas, torso y cabeza mientras se balancea. Tiene que parecer como si fuera a caer a una muerte segura si sus redes desaparecieran de repente.

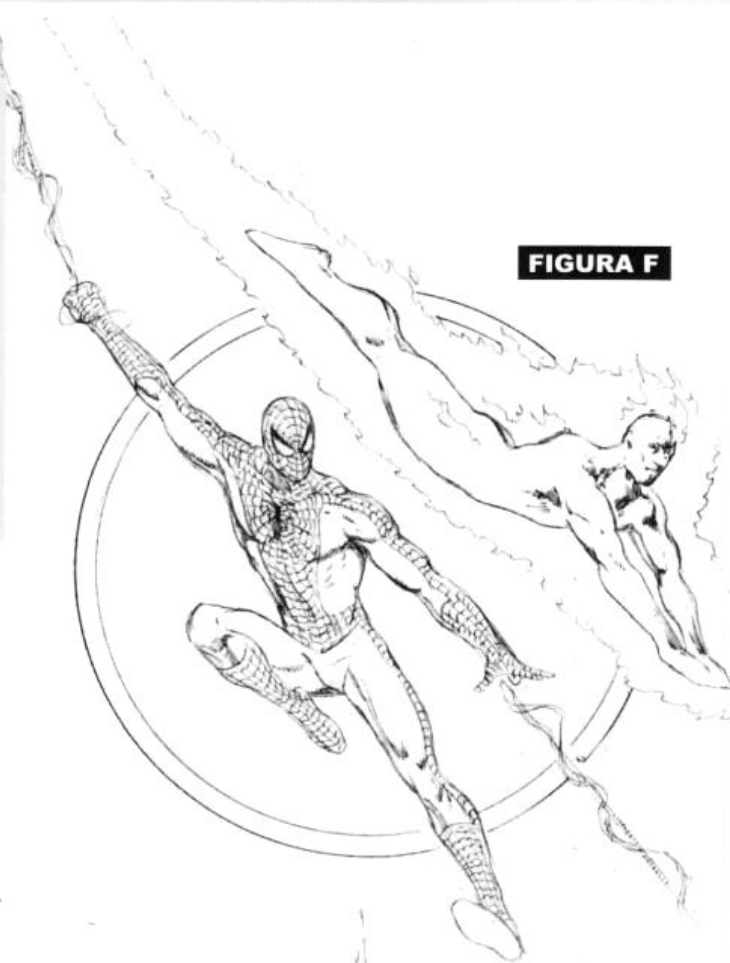


FIGURA F

ROMPIENDO BARRERAS

Aquí con Pícara, tenemos otro ejemplo de composición que nos da todas las pistas visuales que necesitamos para creernos que está volando, sus brazos estirados, el pelo revuelto tras ella y sus líneas cinéticas, todo indica su dirección y el fondo planetario nos muestra su entorno. Su figura arqueada es lo suficientemente enérgica como para romper los márgenes de la viñeta. Esta elección final es del agrado de muchos artistas, pero también puede llevarnos a un error de composición muy común que usan muchos artistas y que destruye totalmente la ilusión de volar...

NOTA

COLABORAR, ¡PERFECTO!

"Personalmente, los pasos más grandes que he dado en mi crecimiento personal los di colaborando con alguien, por ejemplo entintando los lápices de alguien, que alguien entintara mis dibujos, dibujando el guión de otra persona, etc. Recordad que en una colaboración, es importante respetar las contribuciones de cada uno mientras, simultáneamente, permaneces confiado en tu propio trabajo si crees en lo que estás haciendo".

- Mike Allred, X-Static

VOLANDO

LEVANDO ANCLAS

Una de las maneras más fáciles de plasmar la ilusión del vuelo en un cómic es colocar la figura de manera que no entre en contacto con ningún borde de la viñeta. Fijaos en cómo Pájaro de Guerra en la **Figura G** parece estar flotando en el aire. Esto es porque no tiene ancla, es decir, nada le une al borde de la viñeta.

Pero en la **Figura H**, las punta del pie de Pájaro de Guerra y su antebrazo están cortados por el borde de la viñeta. Muchos artistas dibujan figuras que no encajan bien en la viñeta y las cortan torpemente en puntos extraños de sus extremidades. No sólo son malas elecciones de composición, sino que conectar la figura con el borde de la viñeta destruye por completo la sensación de que el personaje está flotando, y con ello, la ilusión de volar.



FIGURA H



FIGURA G

EL MARCO ADECUADO

Aquí la composición es importante de otras maneras. En la **Figura H**, Pájaro de Guerra está situada diagonalmente, que siempre es la mejor manera para lograr dinamismo en una viñeta. Pero parece torpe, como si se guiara con su pierna y su torso, en lugar de hacerlo con su cabeza.

En la **Figura G**, Pájaro de Guerra mantiene la posición en diagonal pero su cuerpo está colocado mucho más sólidamente. Parece tener el control de sus brazos y músculos, no al revés como antes. Su cabeza, girada al lado opuesto que sus piernas, sigue estando apoyada firmemente sobre sus hombros. Incluso si fuera a cambiar de dirección en el aire, mantiene el control.

CUIDAD DE LA CAPA

Aquí tenemos otro claro indicador del vuelo: una ondulante capa, como la que lleva Guardián a la derecha, nos sugiere el viento moviéndola y nos ayuda a indicar dirección y movimiento. Cuanto más dinámica sea la capa, más dinámicas serán la figura y la composición (pero no os paséis y sobre todo no conectéis la capa con el borde de la viñeta).



LACA

También el pelo de un personaje es otro buen indicador de que un personaje está volando, saltando o en movimiento. El viento atravesando el pelo de Hulka (a la derecha) indica velocidad y dirección, aspectos importantes para crear la ilusión de movimiento.



EL PEQUEÑO NADADOR

Un estupendo modelo para personajes volando, son personajes nadando. Las poses, los ángulos, el pelo ondulante, el viento (o agua), la capa azotada por el viento, la composición diagonal y el entorno en el que se encuentra el personaje son aplicables igual si el personaje nada o vuela. Algo que os hará pensar a ti y al Príncipe Namor.

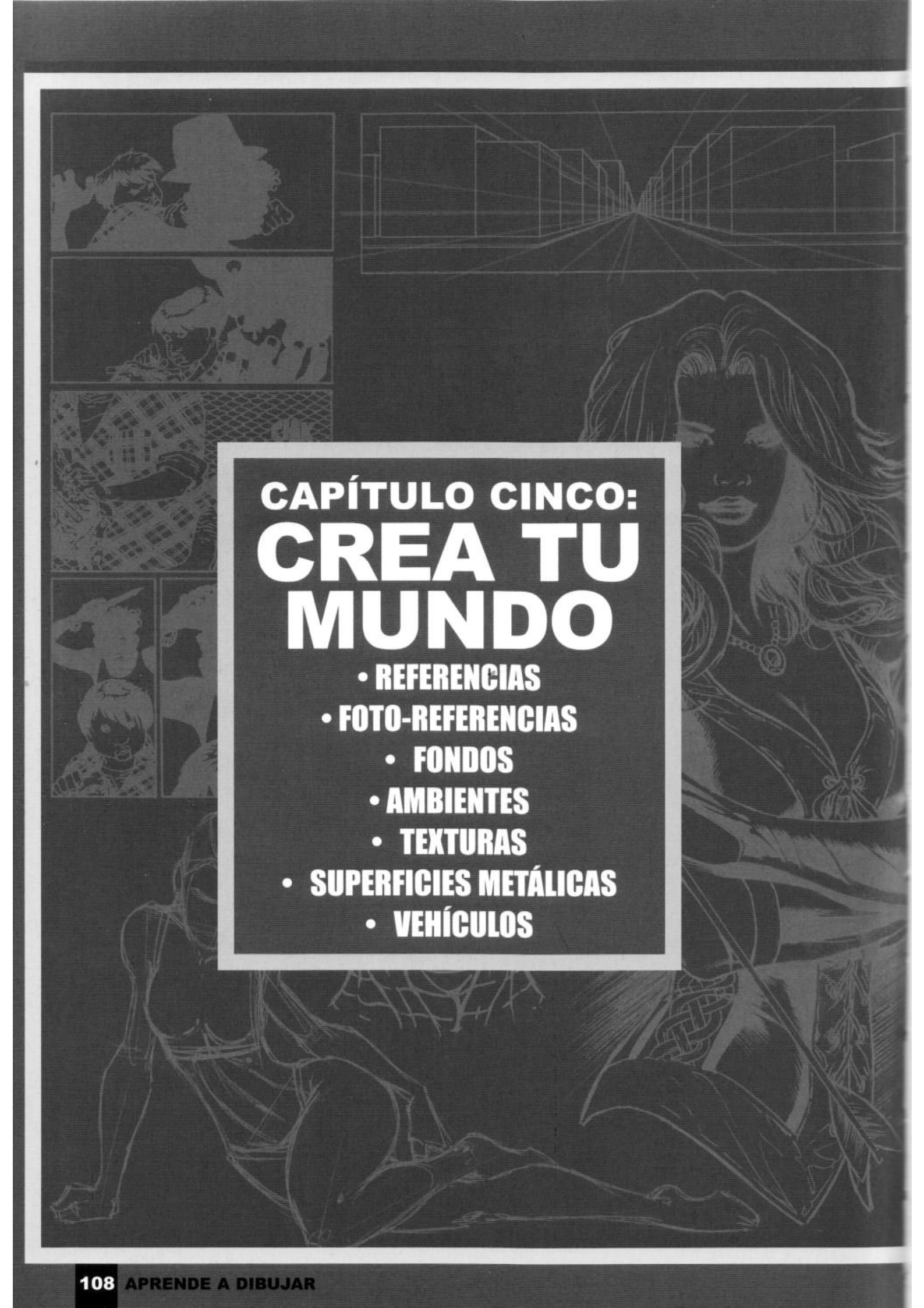
COMBATE AÉREO

¿Y qué hay sobre dos personajes que luchan mientras vuelan? Las mismas reglas de nuevo. La composición es básica -separad las figuras de los bordes de la viñeta para crear la sensación de que flotan en el aire, como Iron Man y el Super Skrull. Cread fondos adecuados aquí y allá, para hacernos saber que los personajes no están en el suelo, y en algunos casos, que parezca que están a cientos de metros por encima de la Tierra. Seguid utilizando las líneas diagonales para crear una composición dinámica. Y mantened las piernas de los personajes flotando en el aire - no debe parecer nunca que se puedan poner de pie sobre el suelo al minuto de haber despegado. Debe parecer que están en una caída libre constante

ESPERO que todo esto os haya ayudado a empezar a pensar sobre algunas maneras de dibujar a los superhéroes y a sus adversarios volando y luchando. Os recomiendo encarecidamente un muy buen libro, "The Figure in Motion" de Thomas Easley, donde encontraréis poses muy buenas y algunas fenomenales figuras en el aire, aparentemente volando. También echadle un vistazo a cualquier libro de bailarines o de fotografías similares. Realmente os harán pensar acerca de la pinta que tendría la gente si pudiera volar de verdad... ¿Y no estamos en este negocio precisamente para eso? ¿Para hacer que la gente crea estas cosas?

Phil Jiménez ha alzado el vuelo como artista y como guionista en cómics como Wonder Woman de DC u Otherworld de la línea Vértigo de DC.





CAPÍTULO CINCO: CREA TU MUNDO

- **REFERENCIAS**
- **FOTO-REFERENCIAS**
- **FONDOS**
- **AMBIENTES**
- **TEXTURAS**
- **SUPERFICIES METÁLICAS**
- **VEHÍCULOS**

REFERENCIAS

POR JOE KUBERT



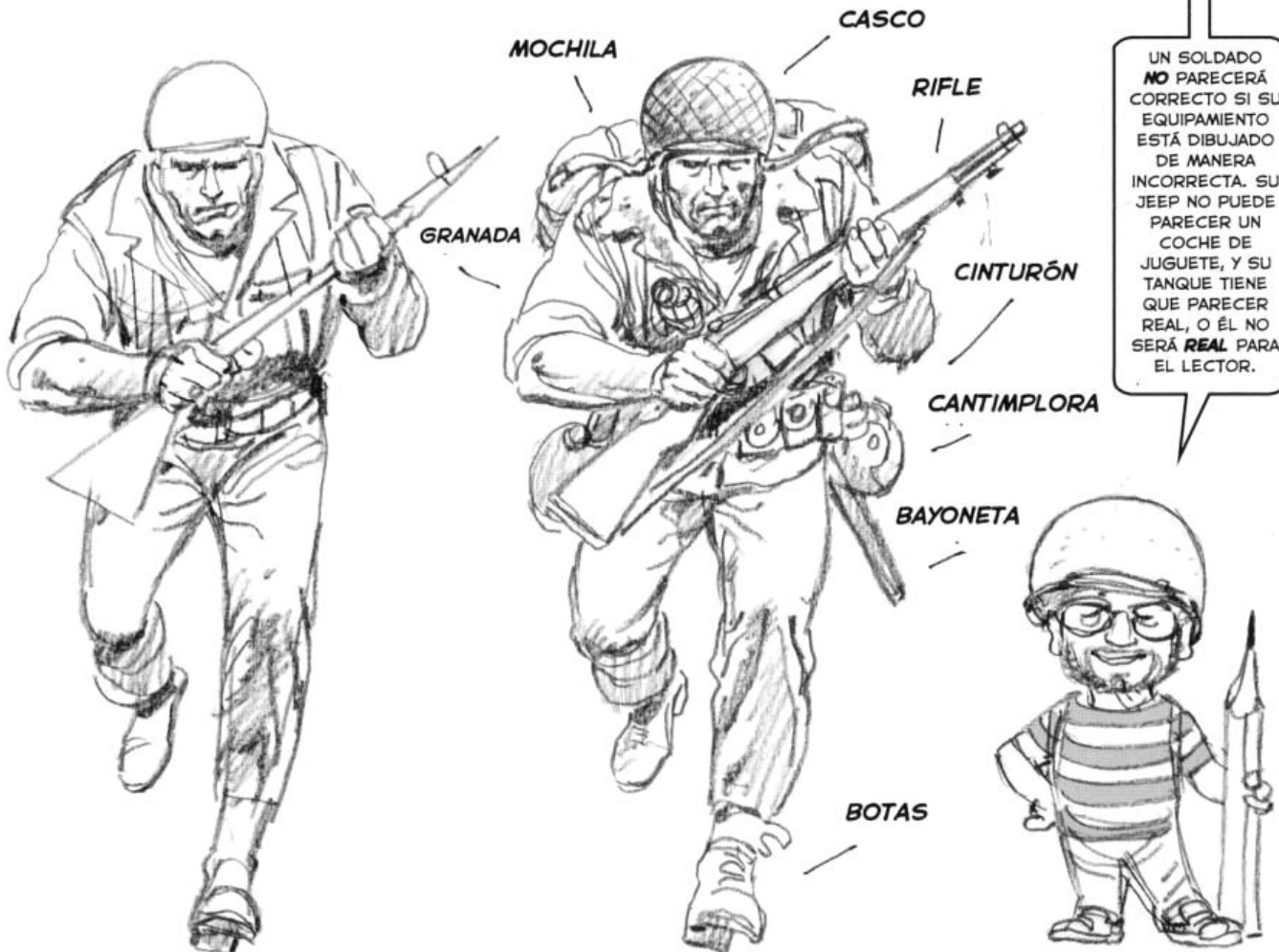
Me alegro de que hayáis sido capaces de llegar hasta esta lección. Espero que hayáis estado practicando los fundamentos de la construcción de la figura, la perspectiva, la anatomía y el lenguaje corporal. Creo que es importante recordar que ninguna de estas lecciones resulta fácil. El provecho que les lleguéis a sacar dependerá del esfuerzo que invirtáis. Nadie se vuelve un buen dibujante de la noche a la mañana. Todo lleva su tiempo,

paciencia, motivación y trabajo duro. Haciendo fallos y aprendiendo de ellos. Y dibujando y dibujando, y entonces dibujando otra vez.

Quedaos con esto. Repetirlo una y otra vez. Vuestro progreso dependerá exactamente de la cantidad de tiempo que le dediquéis al dibujo. Ésta es la fórmula mágica. Cualquiera puede hacerlo. Todo lo que tenéis que hacer es trabajar en ello.

EL USO DE **REFERENCIAS** ES ABSOLUTAMENTE ESENCIAL PARA UNA EXITOSA EJECUCIÓN DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA. TRADUCIDO: DIBUJAR CÓMICS.

PENSAD QUE COMO MUCHAS HISTORIETAS DE CÓMICS ESTÁN RELACIONADAS CON TÓPICOS QUE EXISTEN SÓLO EN NUESTRA IMAGINACIÓN, LOS DIBUJOS CON LOS QUE ILUSTRÉIS LA HISTORIA DEBEN SER **CREÍBLES** Y **VEROSÍMILES**, NO IMPORTA EL TEMA QUE TRATEN.



UN SOLDADO **NO** PARECERÁ CORRECTO SI SU EQUIPAMIENTO ESTÁ DIBUJADO DE MANERA INCORRECTA. SU JEEP NO PUEDE PARECER UN COCHE DE JUGUETE, Y SU TANQUE TIENE QUE PARECER REAL, O ÉL NO SERÁ **REAL** PARA EL LECTOR.

No os limitéis a una sola referencia fotográfica para el objeto que queráis dibujar. Necesitáis verlo desde todos los ángulos, no sólo limitado a una pose específica. Por ejemplo, si queréis dibujar un dinosaurio, tenéis que saber cómo sería la criatura vista desde todos los ángulos.

Tener sólo una foto de referencia significa dibujar siempre la misma imagen sin variaciones, porque no tendréis ni idea de que pinta tiene visto desde otro ángulo. Cuando esto ocurre, la referencia os está usando a vosotros, en lugar de usar vosotros la referencia.

REFERENCIAS

Así que, conseguí todas las fotos que podáis, y aseguraos de que serán buenas referencias. Comprobad las credenciales de las ilustraciones de dinosaurios (de los artistas). Había muy pocas cámaras por ahí en esos tiempos.

Si fuera posible, visitad los museos locales y haced algunos bocetos de los dinosaurios que tengan exhibidos. También hay muchos libros que contienen ilustraciones muy detalladas. Estudiad sus esquele-

tos. ¿Cómo se movían? ¿Cómo eran de grandes? Cuanto más aprendáis sobre ellos, más efectivos serán vuestros dibujos.

El cine ha conseguido hacer cosas asombrosas recreando mundos que ya no existen, o que nunca existieron. Sólo puedo empezar a imaginar las montañas de material en las que tuvieron que excavar e investigar para conseguir el necesario nivel de credibilidad que reflejan esas películas.



CUANDO CREÉ A MI PERSONAJE, **TOR**, TUVE QUE AVERIGUAR QUÉ ASPECTO TENÍA EL MUNDO HACE APROXIMADAMENTE UN MILLÓN DE AÑOS. Y TUVE QUE HACER QUE MI HISTORIA PARECIERA CREÍBLE.

¿EXISTIERON LOS HOMBRES EN LA ÉPOCA DE LOS DINOSAURIOS? NADIE HA APROBADO NI DESAPROBADO NUNCA ESTA HIPÓTESIS, NOSOTROS SÓLO SABEMOS QUE HABÍA DINOSAURIOS. PERO EN MI HISTORIA, **TOR**, EL **HOMBRE**, TENÍA QUE SER CREÍBLE.

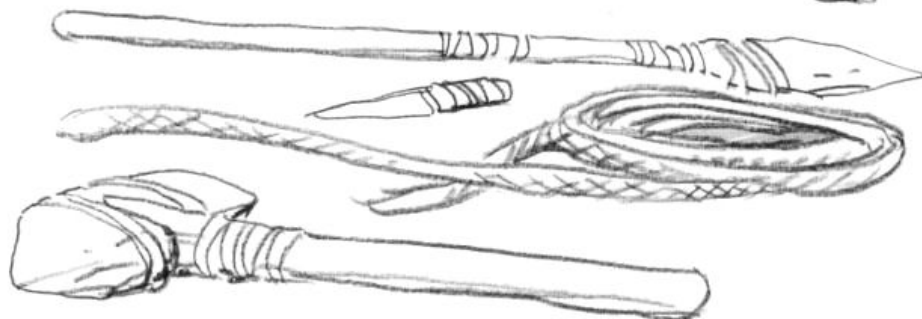


Senti que Tor necesitaba parecerse al hombre de hoy, y sin embargo ser muy diferente. Como su misma existencia dependía de su fuerza física, necesitaba ser muy musculoso y tener anchos hombros. Los músculos no debían resaltar como globos inflados a menos que se estuviera esforzando mucho. Por otra parte, debía parecer rígido al

moverse. Además de tener las proporciones anatómicas correctas, le dibujé una mandíbula fuerte, unos labios gruesos y ojos oscuros ensombrecidos por una frente prominente. Si le examinamos más de cerca, vemos cicatrices de sus anteriores encuentros con sus contemporáneos, tanto humanos como animales.



ENCONTRÉ REFERENCIAS SOBRE PRIMITIVAS LANZAS DE SILEX, HACHAS DE PIEDRA Y CUERDAS DE CUERO TRENZADO QUE DICEN ERAN USADAS POR EL HOMBRE PRIMITIVO.



LLEVA LARGO SU DESMAÑADO PELO NEGRO PARA PROTEGER SU CUELLO Y SU CABEZA. POR DELANTE LO LLEVA CORTO PARA QUE NO OBSTRUYA SU VISIÓN.

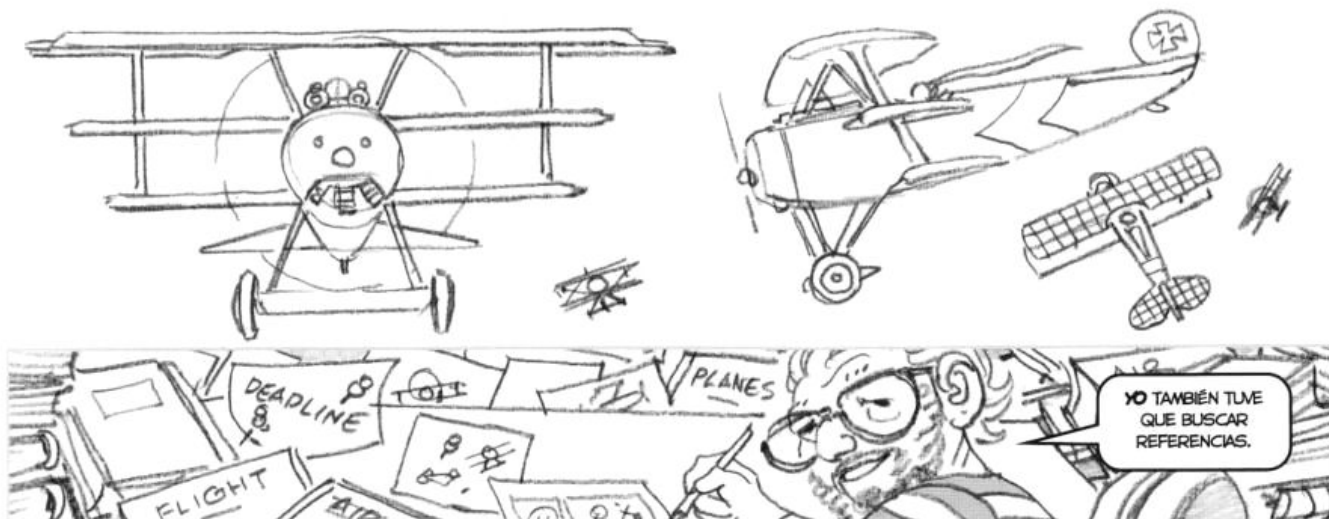


Para mí, Tor, no es sólo un dibujo. Es alguien a quien conozco, alguien al que quiero que mis lectores acepten y crean. Si os apetece aprender algo más sobre la historia y el desarrollo de Tor, empezando por el auténtico principio de hace 50 años, conseguid la edición de Archivos, en tres volúmenes, publicada por DC Comics.

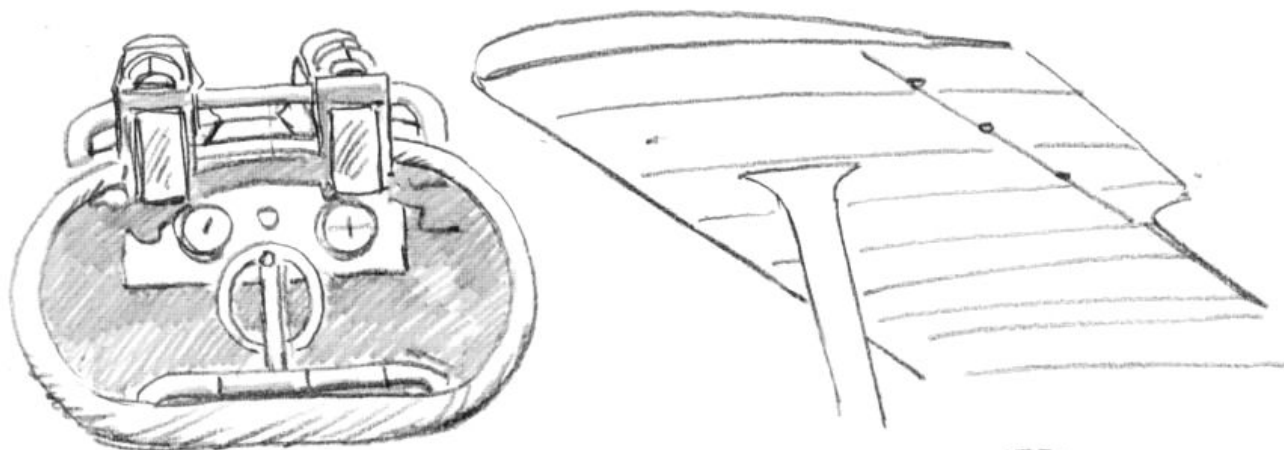
REFERENCIAS

En los últimos 100 años, el desarrollo del arte de volar nos ha llevado de pequeñas avionetas, con una sola plaza y construidas con madera y lona aguantadas con alambres a naves espaciales interplanetarias.

Me pidieron que ilustrara una historia sobre combates aéreos durante la Primera Guerra Mundial. Además de los pilotos, los otros personajes principales fueron los aviones. La historia se tituló "El As Enemigo" y la guionizó Robert Kanigher. Él investigó tácticas de vuelo, el armamento de los aviones y qué clase de hombres eran los que volaban en esos "ataúdes volantes".



Lei libros y busqué todas las fotos de aviones de época que pude, fotos que mostraran todos los ángulos, incluyendo detalles de construcción interiores y exteriores. Sentía que sólo así podría transmitir al lector la sensación real de cómo era volar dentro de una de esas avionetas.



ADemás DE LA VARIEDAD DE AVIONES PILOTADOS POR LOS ASSES FRANCESES, INGLESES, AMERICANOS Y ALEMANES, TAMBIÉN NECESITÉ SABER COMO SE VESTÍAN CUANDO VOLABAN.



Hay muy pocas coincidencias en lo que a uniformes se refiere. Algunos llevaban chaquetas de cuero con adornos de pieles. Otros ataban cintas de colores brillantes a sus cascos (como los antiguos caballeros) y llevaban largas bufandas que ondeaban con el viento.

Pintaban sus aviones de maneras diferentes; para poder identificar a sus oponentes. Incluí todos estos elementos y alguno más. Esto hacía que la historia y los personajes fueran más significativos para mí, y los disfrutaba mucho más a la hora de dibujarlos.

¿CUÁNTAS VECES
HABÉIS LEÍDO UNA HIS-
TORIA EN UN CÓMIC
CUYA ACCIÓN SE
DESARROLLA EN UNA
GRAN CIUDAD?

UNA CIUDAD
SUPUESTAMEN-
TE COMPUESTA
DE CALLES,
COCHES, TIEN-
DAS Y GENTE.

VEMOS AL HÉROE Y AL
VILLANO LUCHANDO EN EL
TEJADO DE UNA... ¿CAJA?
UNA **CAJA DE CARTÓN**. NO,
NO PUEDE SER. PERO
SÍ, **ES CIERTO**.



¡CONSEGUID LAS REFERENCIAS ANTES DE EMPEZAR A DIBUJAR!

1. Conseguir tantas fotos como podáis del tema u objeto que queráis dibujar, desde la mayor cantidad de ángulos posibles.
2. Convertíos en un "asiduo" de vuestra biblioteca pública y de la librería más cercana. Estos sitios son una fuente de información para cualquier dibujante y animador.
3. Buscad en Internet y en segundos encontraréis imágenes sobre cualquier tema que necesitéis.
4. Construid vuestros propios modelos. Tendréis un ejemplo permanente y tridimensional del objeto que necesitáis desde todos los ángulos.
5. Videos de animales, lugares o cosas.
6. Visitad los museos locales y no olvidéis vuestro cuaderno de bocetos. Dibujad cualquier cosa que veáis y que os interese. No sabéis cuándo os podrán hacer falta esos bocetos para ilustrar un tema concreto en alguna historieta que estéis dibujando.

La leyenda de los cómics, Joe Kubert, es el fundador de la "Joe Kubert School of Cartooning and Graphic Art". Echadle un vistazo a su novela gráfica Sgt. Rock: Between Hell and a Hard Place publicada por la editorial DC Comics.

FOTO-REFERENCIAS

POR GREG LAND



¡Hola a todo el mundo! Soy Greg "El pelirrojo" Land. Esta vez el tema es "cómo usar las referencias". Un artista usa referencias para dar una visualización más consistente de los objetos que quiere dibujar. Digamos que la historia necesita un tipo específico de locomotora de época. A menos que el dibujante sea un entusiasta de los trenes, él o ella no sabrá el aspecto que tiene ese objeto concreto.

Buscar esa locomotora en libros especializados puede ser la mejor manera de conseguir la exactitud deseada. La lista de artistas que usan referencias es bastante larga, pero algunos a los que admiro son: Alphonse Mucha, Olivia, James Bama, Joe Jusko y el gran Ilustrador Americano, Norman Rockwell. Ahora os voy a enseñar algunos de los ejemplos que he reunido para vosotros.

ALGUNAS PREGUNTAS MÁS

¿Qué es exactamente una referencia? Fotos, naturalezas muertas, un amigo posando, mascotas, coches, la casa del otro lado de la calle... Virtualmente cualquier cosa. Las referencias ayudan a dar a la ilustración una sensación de veracidad. Un ejemplo es la manera en que la ropa cubre el cuerpo de una persona.

La referencia se puede usar en la medida que el artista se sienta cómodo para conseguir el efecto deseado en la ilustración, y podemos servirnos de libros, revistas, periódicos, fotos artísticas, nuestro entorno, cualquier medio es válido.



FIGURA A



ENCUENTRA LA POSE

Este ejemplo muestra a la heroína Arwyn de *Sojourn* en una postura muy relajada (**Figura A**). Encontré a una atractiva modelo (¡Rebecca Romjin!) en una revista de ropa de baño, y he utilizado su postura (los brazos cruzados y el ligero giro de cintura) como punto de partida, entonces añadí la expresión de Arwyn, su pelo y su vestido. En este ejemplo, era la postura lo que estaba buscando, no la ropa, ni el peinado ni la expresión facial.

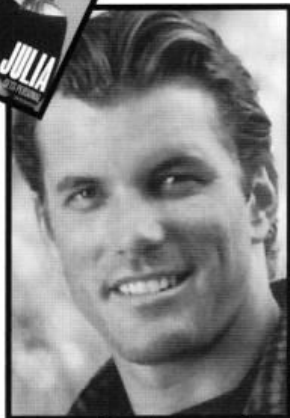


FIGURA B



FIGURA D



MY NECE BRIANNA



FIGURA C



ME FOR TROLL

PRIMEROS PLANOS

He puesto fotos de mis propios archivos (tengo archivos organizados de fotos recortadas de revistas y periódicos), o fotos que he realizado yo mismo de mis amigos y mías para referencias de expresiones faciales. Estos ejemplos muestran cómo utilizo la expresión básica de la foto y cambio peinados y vestidos para conseguir el dibujo apropiado a cada personaje. El personaje Gareth, de la serie *Sojourn* (**Figura B**) está basado en un modelo de un anuncio de ropa. La niña con cara de miedo es mi sobrina, Brianna. En este ejemplo, el personaje (**Figura C**) se parece muchísimo a la foto de la izquierda. Al otro lado del espectro está el dibujo del troll (**Figura D**). Mirando la exagerada expresión facial del modelo (sí, soy yo), soy capaz de dibujar los rasgos adecuados para este personaje. Me gusta visualizar a los trolls como actores con aplicaciones de maquillaje estilo Hollywood. Finalmente, he dibujando a la encantadora Neven (**Figura E**) inspirada en esta modelo de un recorte de "Sports Illustrated".

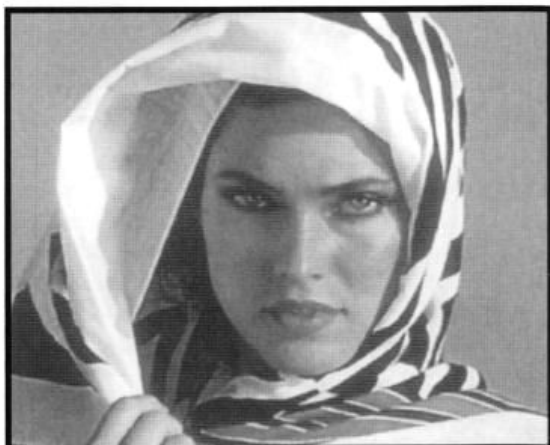


FIGURA E

FOTO-REFERENCIAS



FIGURA F



FIGURA G

MOVIÉNDONOS

Estos ejemplos muestran figuras completas. La primera es una pose de acción de Arwyn lanzando una flecha (**Figura F**). Mi referencia para esta imagen es una mujer disparando con un par de pistolas. La segunda ilustración es una mujer con alas (**Figura G**). Probablemente no iba a encontrar en ningún sitio una buena referencia para este dibujo, pero la elegancia característica de muchos atletas os puede ser de gran ayuda. En este caso, una patinadora sobre hielo me ayudó con la pose para esta "mujer voladora". Busqué las alas mirando diferentes fotos

de pájaros (fijaos en los diferentes tonos que he añadido a las alas, están basadas en una especie de halcón). Muchas veces le he pedido a mi mujer y a mis amigos que representaran movimientos de mis personajes. Me encanta usar la Polaroid para tomar instantáneas de la acción. Esto me ayuda muchísimo en la composición de la viñeta, porque puedo mover al modelo o modelos sin problemas y verles desde una gran variedad de ángulos: picados, contrapicados, primeros planos, un plano medio o un plano general. Todo ayuda a conseguir una narrativa interesante.

UNTOURPORLANATURALEZA

El medio ambiente, ciudades, agua, castillos, casas, bosques o cualquier otro lugar al que la historia nos transporte, son los lugares donde nuestros personajes interactúan. El ejemplo que he dibujado aquí es un gran claro previo a un espeso bosque (**Figura H**). Usar una foto de "Country's Best Log Homes" (una revista de casas en la naturaleza) me ayuda a mostrar las diferentes formas que tienen los árboles. Dibujando zonas de luz y oscuridad he conseguido un aspecto realista del bosque.



OBJETANDO

Los objetos ayudan a completar el entorno y a hacer las historias mucho más creíbles. El ejemplo que he dibujado aquí es el de un coche de calle totalmente tuneado (**Figura I**). Demasiado a menudo en los cómics, los coches se dibujan incorrectamente. Haciendo un pequeño esfuerzo y mirando revistas de coches o tomando Polaroids de coches que veamos por la calle, marcaremos la diferencia. En este caso, mi modelo es del "Hot Rod Magazine".

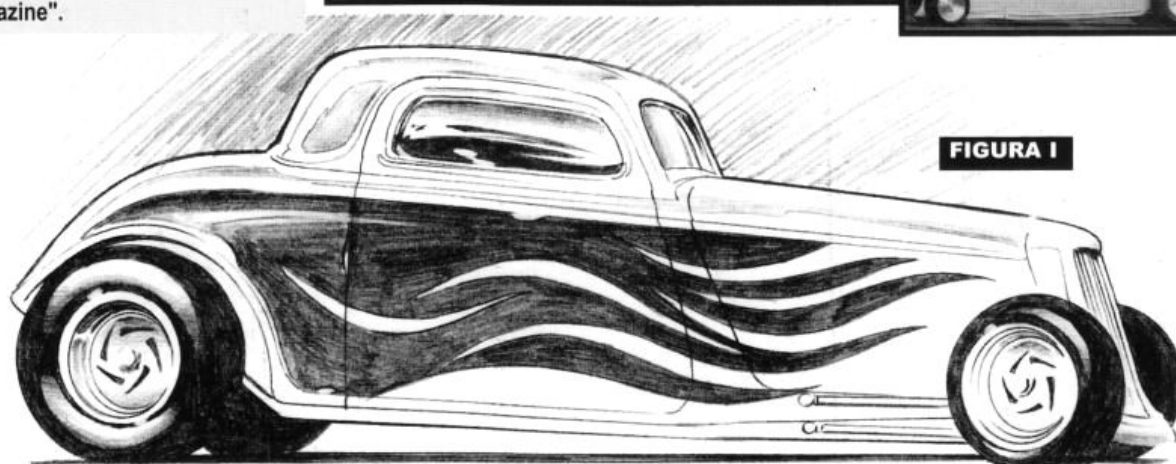
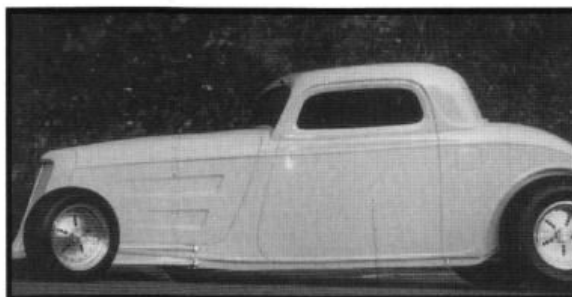


FOTO-REFERENCIAS



ESTO ES UN MONTAJE de algunos de los personajes femeninos de "Sojourn". Utilizando los dibujos anteriores, he creado esta ilustración tipo *pin-up*. He usado cabezas, figuras, objetos y el entorno junto a algunos elementos de diseño para unir la pieza completa. Espero que esto ayude a mostrar lo importantes que son las referencias cuando dibujamos. Divertíos, recortad revistas, guardad catálogos... (yo uso las revistas de mi mujer una vez que ella ya las ha leído) y guardad anuncios de los periódicos. Conseguid que vuestra familia y amigos posen para vosotros: acostumbra a ser realmente divertido. Si cualquier cosa en un libro os parece interesante pero no le veis la utilidad en el momento presente, haced una copia y guardadlo, seguro que encontraréis un sitio donde usarlo en algún momento. Buena suerte y no paréis de dibujar.

El arte detallado y "referenciado" de Greg Land ha brillado en las páginas de Sojourn de la editorial CrossGen y X-Men: Phoenix Endsong de Marvel.

FONDOS

POR PHIL JIMENEZ

Muchos artistas odian dibujar fondos. No sé porqué. A mí me encanta dibujarlos. Soy uno de esos tíos conocidos por mis fondos detallados. Cuando los fans y los editores me conocen, a menudo les oigo decir cosas como, "¡Hey, eres el tipo ese de los detalles!" o "Sabemos que puedes dibujar fondos, así que el trabajo es tuyo".

Simplemente me gusta dibujar sillas y edificios y gente y montañas y animales. Si te gusta dibujar, ¿por qué no vas a querer dibujar lo que sea cuando te dan la oportunidad de hacerlo? He aprendido mucho simplemente buscando referencias para dibujar estas cosas. Y ahora voy a intentar daros algunos consejos que he ido aprendiendo por el camino.

CONECTADO A LA REALIDAD

No hay nada tan impresionante como una *splash-page* con alguno de vuestros personajes favoritos como Lobezno o Spiderman, lanzado hacia nosotros con líneas cinéticas saltando de la página. Como dije antes, a muchos tipos no les gusta dibujar fondos, así que antes de entrar en el cómo, me gustaría enseñaros el porqué.

Los fondos le dan contexto al personaje; establecen el tipo de mundo en el que vive. También nos dan el entorno, un lugar para que el personaje interactúe con otros. Gracias a los fondos, podemos imaginar a nuestro personaje en un ambiente concreto, con un tamaño concreto, con unos objetos concretos y un clima concreto. Echad un vistazo a la imagen del Increíble Hulk que tenemos aquí abajo.

NOTA

AFICIONADO A LAS PELÍCULAS

"Como no puedo ver la televisión mientras pinto, me gusta poner una película que ya haya visto, y simplemente escucharla mientras trabajo. He escuchado "Tiburón" unas 200 veces"

- Greg Horn, Emma Frost.





Ahora miradlo aquí. ¿Veis lo que quiero decir? Ahora no está en una lujosa sala de estar en Beverly Hills. Ahora está rodeado de escombros, humo y ruinas, y está muy furioso. Después de todo, ¡es Hulk!

En ambos dibujos, he establecido un entorno con el que Hulk puede interactuar, y que nos da una idea de su tamaño y comportamiento (lenguaje corporal). En la sala de estar, parecía estar ligeramente fuera de lugar, y he dibujado su lenguaje corporal de manera que refleje exactamente eso. Pero también he dibujado su cuerpo de manera que lo refleje, fijaos en su tamaño comparado con los objetos de la habitación. Comparadlo con este rabioso Hulk sobre los escombros de arriba. Ved como cuando cambia el contexto, él también cambia. El fondo ayuda a establecer el mundo en el que vive el personaje.

HACED LAS REFERENCIAS VUESTRA PREFERENCIA

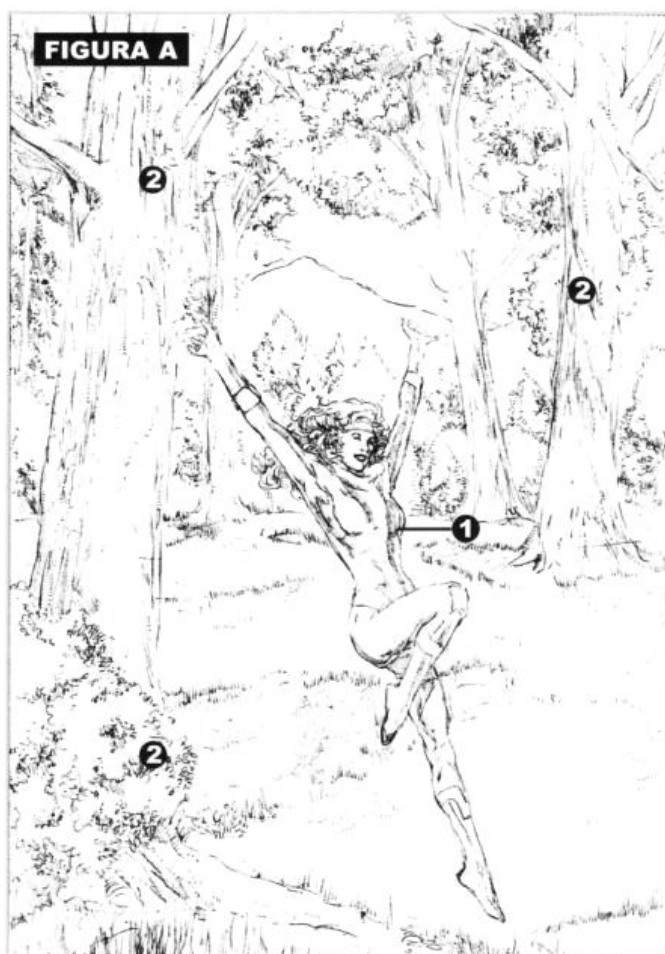
Si estáis dibujando el Gran Cañón o la ciudad de Nueva York, necesitaréis rodearos de referencias para saber que aspecto tienen los sitios realmente. Mis mejores fuentes de referencias son las revistas y los libros (cualquier cosa con fotos), incluyendo revistas de naturaleza, arquitectura y mobiliario, libros de cualquier cosa desde animales a castillos, incluso viejas fotos.



ABOCETADLO

Debajo tenéis un resumen de mi proceso. Primero, establezco con un dibujo muy vago dónde se va a situar el personaje, y en qué postura, insinuando ligeramente el fondo que tendrá. Después empiezo a añadir detalles, más elementos al fondo, por delante y por detrás de la figura, recordando no rellenar completamente el fondo, porque los bocadillos de texto ayudan a completarlo. Cuando tengo todo establecido claramente, empiezo a rellenar el resto.



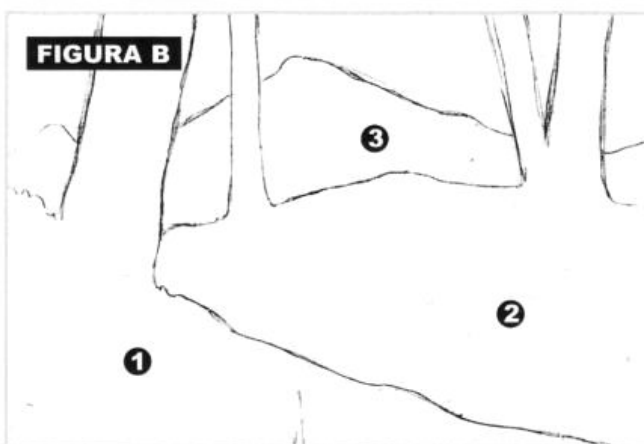


SÉ UN ECOLOGISTA

Y aquí llega Picara, aterrizando en un bosque para disfrutar de la paz y quietud de un soleado día de verano. ¿Cómo he establecido y abocetado este entorno? Me alegro de que preguntéis eso.

Primero, he buscado unas buenas referencias. Necesitaba un bosque tipo parque, así que revisé mis revistas y libros, incluso libros de animales, porque también tienen fondos; y encontré el tipo de árboles y hierba que necesitaba. Da igual que dibujéis aviones o montículos con hierba, siempre es lo mismo. La referencia será diferente, pero el proceso será igual.

Después he dibujado a Picara (**Figura A-1**) mientras completaba los detalles de los árboles y los matorrales que tiene a su alrededor (**Figura A-2**), teniendo en cuenta aspectos como las fuentes de luz y las sombras.



CREA EL DECORADO

Una buena manera de trabajar es pensar que vuestros personajes son "actores" y que los fondos son el "escenario" o el "decorado". Hay tres partes en el decorado: el primer plano, el término medio y el fondo del plano. Los usamos para crear una "habitación" en la que actúen los personajes.

El primer plano (**Figura B-1**) es la parte que está más cerca de nosotros, los espectadores; es como si estuviéramos allí. Nuestra mano podría alcanzarlo y tocar este plano del decorado. El término medio (**Figura B-2**) es normalmente el lugar donde interactúan los personajes porque es el centro focal de la viñeta. El fondo (**Figura B-3**) son los objetos o cosas que están más lejos y representa la "pared" del fondo de la habitación donde actúan nuestros personajes.

CAMBIA DE ESCENARIO

Podéis dibujar a cualquier personaje en cualquier ambiente, con cualquier fondo o en cualquier tipo de decorado que queráis. Ésta es una de las partes más divertidas a la hora de dibujar cómics. Pero recordad: si cambiáis algo del decorado, cambiáis el contexto, y el comportamiento del personaje deberá cambiar de la manera apropiada.

Mirad las hojas que he dibujado arriba. Sugieren diferentes tipos de entorno. Las hojas del arbusto de la izquierda (**Figura C**) sugieren un lugar seco y boscoso. Las de la derecha son de una húmeda jungla sudamericana (**Figura D**).

¿Veis lo que ocurre cuando dibujo un tipo de bosque y no el otro (**Figura E-1**)? El entorno completo cambia, y la reacción de Picara (sorpresa y turbación) en la **Figura E-2** ha cambiado apropiadamente. Vuestro fondo será el que os dicte cómo reaccionarán vuestros personajes dentro de él.

FIGURA C



FIGURA D



FIGURA E



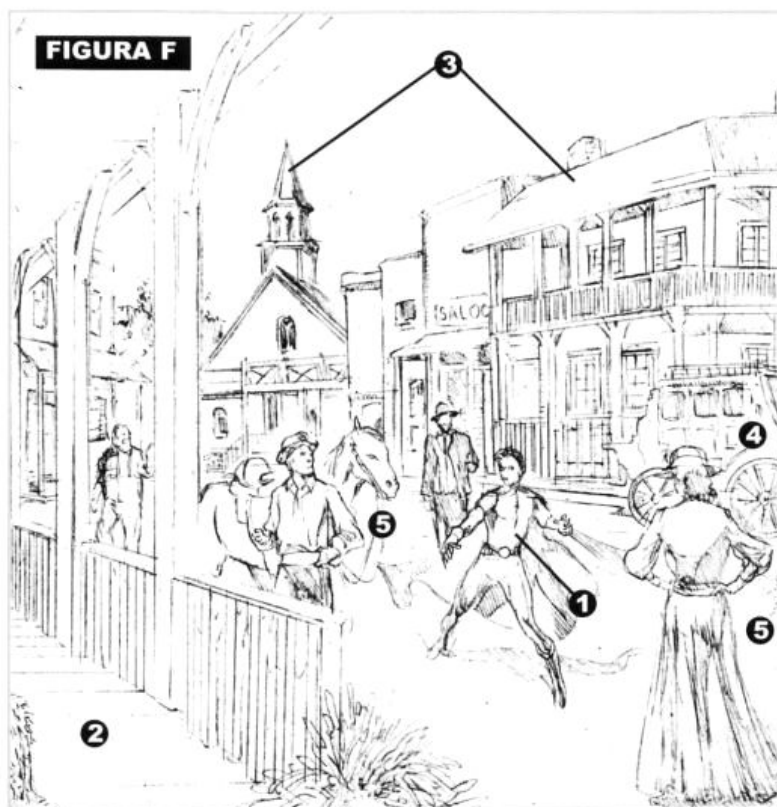
PREPARANDO LA ESCENA

Bien, digamos que vuestro héroe ha sido transportado al Viejo Oeste a través de un túnel del tiempo. ¿Cómo crearíamos el fondo (el entorno) adecuado para que vuestro personaje actúe?

Primero, conseguiríamos las referencias: libros del Viejo Oeste, libros de fotos y reseñas de películas del Oeste desde los años 20 a los 90, cualquier cosa con referencias visuales apropiadas.

Entonces, con todo, haríamos un esbozo completo de la escena. Yo he colocado a nuestro héroe (**Figura F-1**) con una apropiada pose de asombro (es de una Gran Ciudad del presente, después de todo). Le he colocado en un término medio, en el centro de la escena.

Después he empezado a construir la escena a su alrededor. La terraza de una taberna (**Figura F-2**) está en el primer plano, lo que ayuda a situar dónde estamos nosotros, los lectores. Entonces, utilizando diferentes fotos, las he combinado para crear el fondo de la escena (**Figura F-3**) (la iglesia y el hotel son de dos fuentes diferentes). He añadido una diligencia (**Figura F-4**) para ayudar a mejorar el "sabor" local de la escena. En vuestro fondo, todo tiene que parecer que pertenece al lugar. Y no necesitáis añadir de todo y más, sólo lo suficiente para establecer el entorno de una manera completa. Finalmente he dibujado a la gente (**Figura F-5**) vecinos vestidos de acuerdo a la época, como elemento final, el más importante elemento del fondo de nuestra escena. Después de todo, si los héroes no tienen gente a la que salvar y con la que interactuar, ¿para qué sirven?



TENÉIS QUE CREER

No importa si vuestro estilo es *cartoon* (de animación) o realista, simple o recargado. Lo que realmente importa es conseguir un entorno creíble en el que vuestros personajes funcionen. Esto es lo más importante. Si hacéis una casita de cuento de hadas, un edificio de Manhattan o una ciudad futurista, es tu obligación crear un contexto creíble en el que vuestros personajes puedan vivir.



QUEDA MUCHO que decir acerca de los fondos, y aquí sólo hemos arañado la superficie. Simplemente recordad que son importantes. Los lectores agradecen su existencia y ayudan a mejorar la credibilidad de tus personajes (tus "actores"). Es la misma razón que hace que los actores reales trabajen mejor y más cómodos dentro de un auténtico decorado que frente a una pantalla azul de efectos especiales. Hagáis lo que hagáis, disfrutad dibujando, y no paréis de practicar... todo llega con la práctica. Y no os apresuréis tirando esos viejos "National Geographic" a la basura... ¡Son las mejores referencias!

AMBIENTES

POR JIM CALAFIORE

Los Superhéroes viven en el mundo real.

No en nuestro mundo, es cierto, pero mientras el lector está enfrascado en la lectura del cómic, lo que está leyendo debería acercarse a la realidad. Un buen artista puede hacerte olvidar que estás leyendo ficción. ¿Cómo? El truco está en los detalles.

Mira a tu alrededor. Mira la cantidad de información que hay en el ambiente que te rodea, la cantidad de "cosas". Estas cosas son las que aportan al dibujo profundidad y personalidad, pueden convertir algo irreal en algo tan real que atraiga a los lectores y acaben creyéndoselo.

¿DÓNDE ESTAMOS?

Un guionista normalmente responde a esta pregunta describiendo el ambiente de cada escena; normalmente con un plano de una sola viñeta englobando la mayor parte de la localización llamado "plano de situación". Pero la descripción del ambiente varía totalmente según el escritor, desde detalladas notas de página entera a una simple frase como: "Masacre entra en la cutre habitación de su hotel". Esta última le da más libertad al artista.

La ilustración de la derecha es una solución sencilla a la descripción de arriba. Todo está aquí: paredes, techo, ventana, puerta, una mesa hecha polvo y la cama, pero incluso con los detalles de suciedad, el dibujo no tiene vida. Esta falta de detalles es llevarlo al extremo, pero he visto amateurs y profesionales intentar pasar con menos y se han atrevido a llamarlo "ambiente".



DETALLES, CARÍO

Esta versión es diferente. He añadido detalles: pistolas sobre la cama, restos del desayuno con cereales y granadas de mano, paneles en las puertas, una fuente de luz (una bombilla pelada), otra puerta en el pasillo dándole profundidad, la luz de neón y el edificio al otro lado de la calle que vemos a través de la ventana. Fijaos en las cosas más sutiles: el cerrojo en la puerta y en el marco, el interruptor de la luz, la pelada barra explicando por qué no hay cortinas. Hay incluso un enchufe con manchas de quemadura. Podría haber añadido más pistolas, cucarachas subiendo por las paredes o un ratón corriendo asustado. Pero sólo con lo que he añadido ya hay suficiente para que el lector entre en la habitación y viva la experiencia, y que no se limite a echarle un rápido vistazo.



FIGURA A

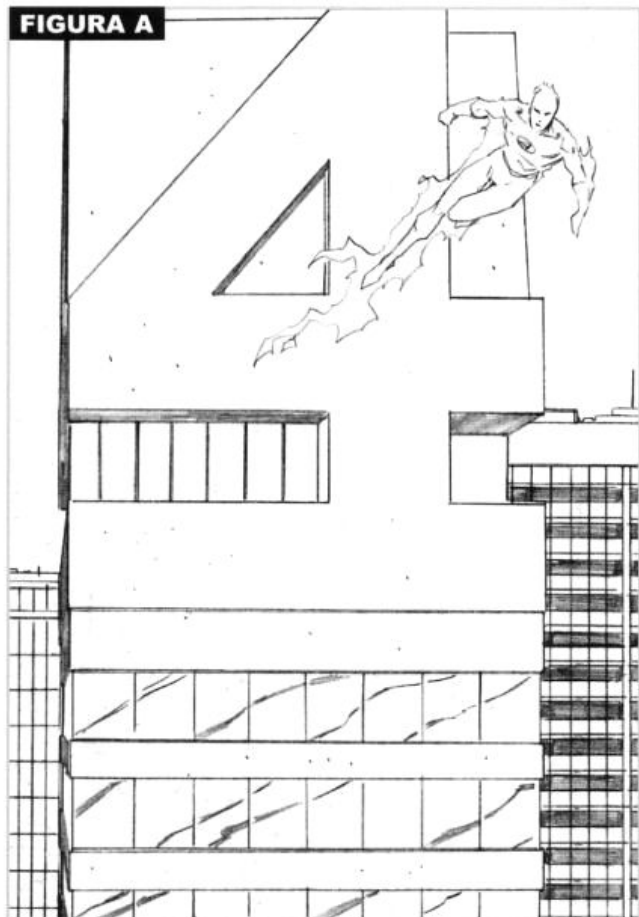


FIGURA B



LOCALIZACIÓN, LOCALIZACIÓN, LOCALIZACIÓN

Siguiente pregunta: ¿cómo presentamos el ambiente? Si el guionista no ha especificado el tipo de plano que quiere para el plano de situación, será el artista el que tendrá que interpretar la emoción y el impacto de la escena y la actitud de los personajes. Y la actitud del ambiente también. Sí, el ambiente. También es parte de la escena que buscamos crear.

La **Figura A** es un ángulo frontal. Estamos a la misma altura que la Antorcha Humana, como si estuviéramos en un tejado al otro lado de la calle. Es un plano práctico y realista.

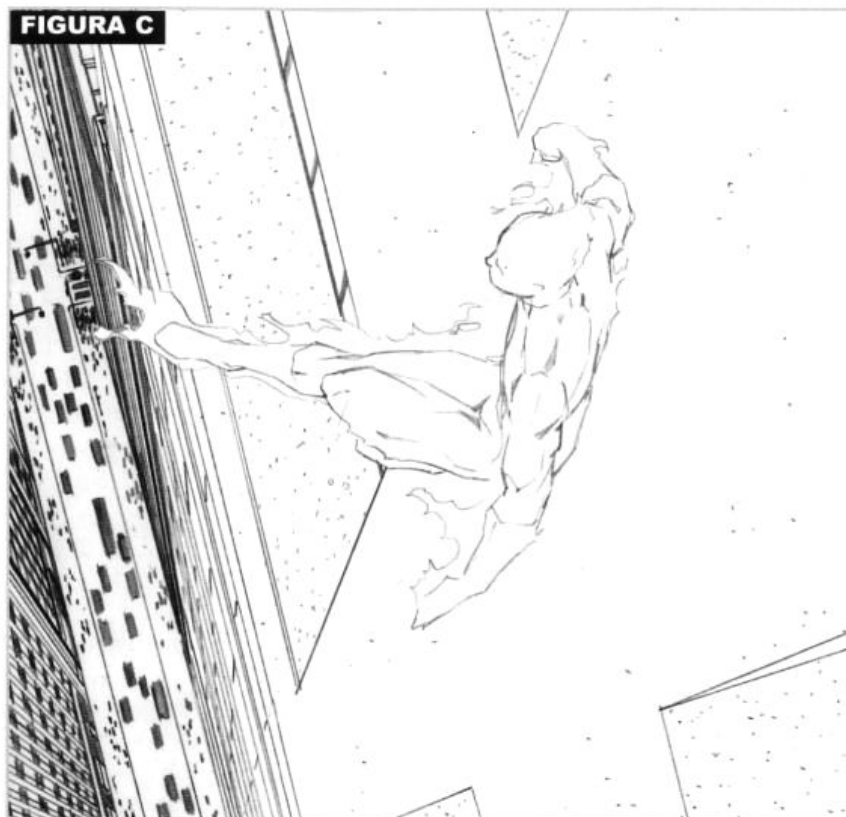
La **Figura B** es un ángulo hacia arriba, una pose más dramática, como si fuéramos un niño mirando intimidado a un adulto. O simples mortales mirando a un dios.

La **Figura C** produce una sensación muy diferente. El ángulo picado de la imagen nos permite ver partes de la ciudad, y aunque la Antorcha parece muy pequeño en comparación, sigue alzándose vigilante y protector sobre nosotros, simples motas de polvo.

Fijaos ahora en los detalles: los edificios en **A** y **C** no son simplemente grandes cajas con líneas que hacen de ventanas; cada uno de ellos es distinto y reconocible. Los libros de referencias son muy buenos para esto -sólo de Nueva York, tengo tres libros. Y mirad por último las esquinas de las aceras... ¡hay una concentración más alta de gente esperando a que cambie el semáforo para cruzar!

Fijaos que incluso en la **Figura B**, el enorme "4" del Edificio Baxter no se ve totalmente. La ventaja de usar imágenes o logotipos muy conocidos es que usando solamente un trozo tenemos suficiente para transmitir su totalidad.

FIGURA C



CAELANOCHÉ

Veamos cómo funciona todo esto en un contexto de narrativa viñeta-a-viñeta. En nuestro plano de situación, Daredevil está en uno de sus habituales ambientes oscuros. Pero a pesar de la cantidad de negro que hay en la viñeta, tenemos montones de información: mucho material de laboratorio, un ligero desorden, el bote volcado de material peligroso, y las sutilezas, como los extintores y el reloj de pared (vedlos en la **Figura D**). Los fondos oscuros no eximen al artista de la responsabilidad de crear un sólido ambiente (**Figura E**).

NOTA

LA BELLEZA CORPORAL

"Si buscáis referencias para músculos en la figura super-heroica masculina, en lugar de buscar hombres, ¡mirad las mujeres! No las culturistas, las que practican *fitness*, ellas tienen el tono muscular adecuado, nada que las haga parecer torpes."

- Mark Bagley, *Ultimate Spider-Man*



Es casi imposible hacer fondos complejos en cada viñeta, en cada página y aún así ser capaz de mantener tus fechas de entrega. (Creedme, lo he intentado). Pero este es precisamente el porqué es importante que establezcáis un ambiente sólido, no necesitarás incluirlo en cada viñeta, especialmente en escenas concentradas en la acción. Si habéis hecho el trabajo al principio, habrá más posibilidad de que el lector no se confunda aunque haya viñetas despojadas de fondos. Pero si le dais a vuestros lectores un ligero e insustancial ambiente, seguido de viñetas sin fondos, no habrá fluidez en la lectura. Pasarán más tiempo preocupados por saber donde están los personajes que prestando atención a la historia.

Lo que os acabo de decir sirve para cualquier escenario, interior o exterior. ¿Pensáis que un bosque es simplemente un montón de árboles? Si creéis eso, daos un paseo por uno y mirad a vuestro alrededor... veréis como rápidamente cambiáis de opinión. ¿Es el desierto un mar de idénticas dunas hasta el horizonte? Mirad "Lawrence de Arabia" y veréis la variedad de matices que tiene. En el océano hay un sinnúmero de especies de coral y con un solo pez no tienes un cardumen (un banco de peces). Esto también se aplica si tenéis que dibujar decorados "irreales". Mirad vuestra película favorita de ciencia ficción, y os daréis cuenta de que todo se reduce a crear un ambiente creíble. Detalles. La realidad se encuentra en los detalles.



LA RECOMPENSA

Y ahora, ¿cómo encaja esta técnica en una página de cómic? Aunque normalmente suele ser la primera viñeta, el plano de situación puede colocarse en cualquier parte de la escena. (Incluso puede encontrarse al final de una escena si se pretende que el ambiente sea algo que deba sorprendernos). En la página de arriba lo he colocado en la segunda viñeta, con un plano aislado en la primera que me sirve para establecer el tono de la historia. La mirada de búsqueda, concentrada, de Daredevil, con los tubos de ensayo rotos al fondo, crea una sensación de intranquilidad, sensación que se acrecienta en el momento de revelar el ambiente completo.

Para conseguir un ritmo diferente, podría haber puesto tres o

cuatro viñetas antes del plano de situación - primeros planos de diferentes elementos aislados, alargando más la escena para crear tensión antes de revelarlo todo. Elegiréis en función de lo que mejor sirva a la historia. Fijaos que en el plano de situación he escogido un ángulo bajo, con una vista muy amplia de la habitación para asegurarme de que se vieran las lámparas. Necesitaba incluirlas para que cuando vayamos a la tercera viñeta, no haya confusión. La tercera viñeta está ahí sólo para captar la atención del lector en la parte superior y prepararlo para la viñeta cuatro, donde el zoom nos revela al Barón Sangre colgado de las vigas. ¡Habéis conseguido establecer la escena!

TEXTURAS

POR ART ADAMS



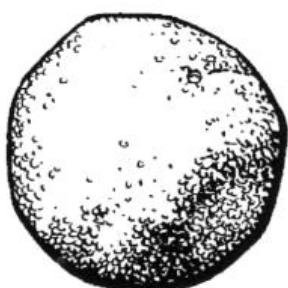
¡EH!... ¡Vosotros! ¡Gusanos inútiles! ¡Escuchadme! Hoy vamos a hablar sobre las texturas. ¡No os asustéis todavía, mariquitas! ¡Si las usáis correctamente, las texturas no os harán daño!

Para aquellos que no me conocen, mi nombre es Arthur Adams, pero podéis llamarme ¡Señor! Y ahora moveos, moveos, ¡MOVEOS!



ALERTANARANJA

Vamos a empezar con algo sencillo: un puñado de naranjas. Algunas tienen toda una historia que contar. E incluso sabiendo que las naranjas tienen diferentes texturas, la textura nos ayudará a darles forma.



Aquí tenemos una naranja fresca y hermosa. Como veis, he utilizado líneas pequeñas y curvas (más en los bordes y menos en el centro) para mostrar que la naranja tiene su propia profundidad (anchura) y volumen.



Por otra parte, este fruto ha sido "cromado". He utilizado estilizadas líneas curvas dentro del contorno de la naranja. Esto ayuda a transmitir una sensación de reflejo sin pasar por el lío de dibujar todo lo que hay alrededor de la naranja reflejado en su superficie.



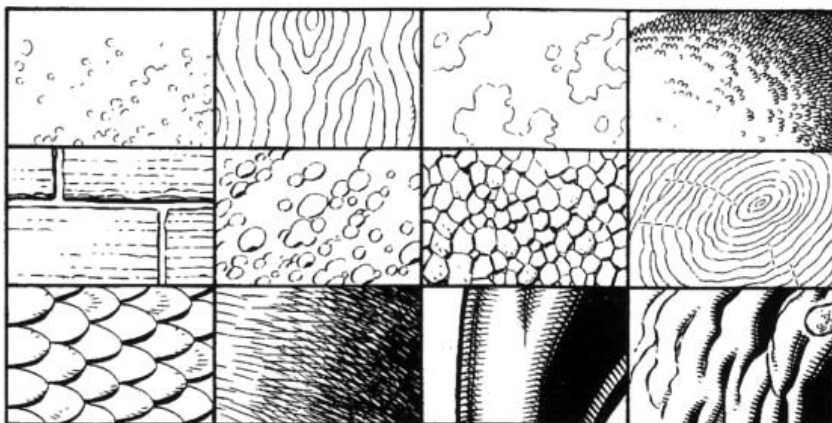
Esta otra ha visto días mejores. Quería que pareciera mohosa, así que he puesto líneas cortas y muy juntas para darle un aspecto asqueroso y como con pelos. De nuevo he usado líneas anchas y líneas finas para mostrar que este objeto tiene volumen.



¡Esta es de tiempos remotos! ¡Está petrificada! ¡Como una piedra! Si os fijáis, veréis que he utilizado pequeñas líneas curvas y trazos cortos y muy juntos. He hecho esto para mostrar que todavía es una naranja pero también que se ha secado y ha endurecido. Mirad cómo el contorno no es tan suave como el de la primera naranja, lo que la hace parecer...desinflada. Aaagh.

MEZCLAYCOMBINA

Aquí tenéis algunas texturas al azar. Algunas parecen ser piedras o ladrillos, otras son como huellas dactilares o madera. ¿Podría ser alguna un antebrazo forrado en cuero? Quizás algunas son diferentes tipos de piel: pez, lagarto, humana, simios peludos, o incluso algo parecido a la piel de Godzilla. Lo tendréis que descubrir vosotros. Yo lo sé, pero no pienso deciros nada.



TEXTURAS

PROFUNDIDAD

La razón por la que uso tantas texturas en mis personajes y objetos es porque me ayuda a transmitir sensación de profundidad, peso y volumen. Una de las partes más importantes de la narrativa en un cómic es convencer al lector de la realidad de la historia. Si, ya sé que los cómics son dibujos en dos dimensiones y que todo es claramente ficticio. Pero añadiendo texturas a tus figuras ayudarás a que el lector reduzca el umbral de credibilidad y se crea cosas como el ejemplo de la derecha.



LA NATURALEZA DE LA BESTIA

La textura también ayuda a definir o por lo menos da indicios sobre la naturaleza de los personajes. La relativa falta de textura en la joven Ann O'Brien nos ayuda a transmitir una sensación de juventud y buena salud. Tened cuidado de no poner demasiadas líneas en su cara, no tiene que parecer vieja.

Para Monkeyman, la textura es algo más dura. He dibujado profundas arrugas en la cara de Monkeyman para mostrar que es mayor que Ann. También intento que transmita una sensación de madurez y sabiduría. Fijaos en como el simple detalle de los ojos le hace parecer espeluznante y de otro mundo (o al menos eso pienso yo).

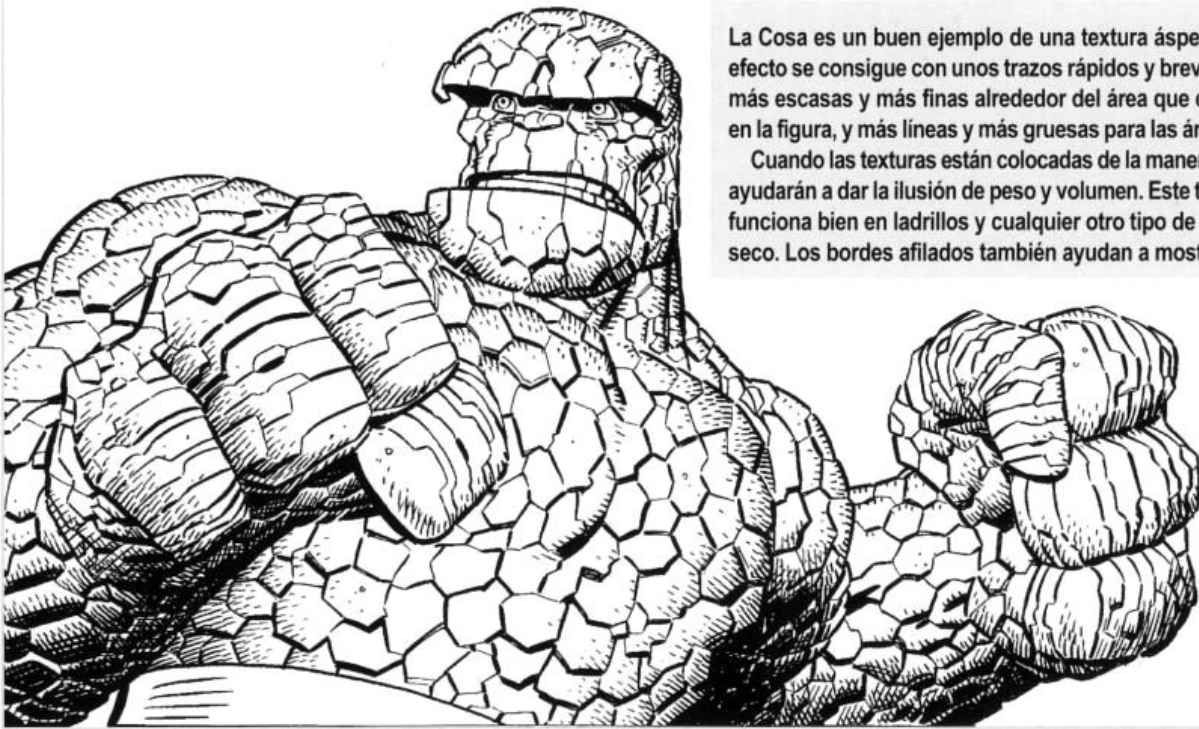
Para el Shrewmanoid necesitamos aplicar texturas de manera parecida a las de Monkeyman, pequeñas diferencias ayudan a mostrarle como el pequeño y roñoso degenerado que es. ¿Y cuáles son esas diferencias? ¡Sólo tenéis que mirarlo! Fijaos en los pequeños círculos y en los círculos parciales que dibujo sobre él, me ayudan a que parezca sucio. Tiene un aspecto asqueroso, ¿no creéis?



LAFRIAPIEDRALOCA

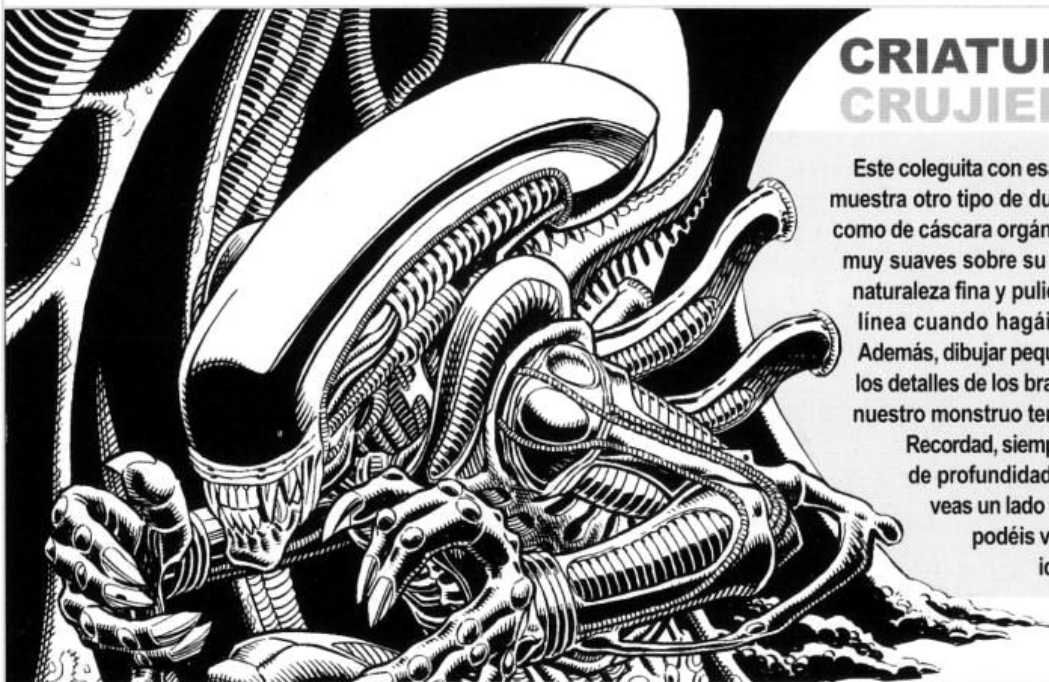
La Cosa es un buen ejemplo de una textura áspera, pétrea. Este efecto se consigue con unos trazos rápidos y breves. Usad líneas más escasas y más finas alrededor del área que queráis resaltar en la figura, y más líneas y más gruesas para las áreas de sombra.

Cuando las texturas están colocadas de la manera adecuada, os ayudarán a dar la ilusión de peso y volumen. Este tipo de acabado funciona bien en ladrillos y cualquier otro tipo de material duro y seco. Los bordes afilados también ayudan a mostrar dureza.



HÚMEDO Y FANGOSO

Éste es Gorhemoth, el monstruo hecho de basura viva del cómic *Dark Horse Presents* #118 y #119. Intentamos darle un aspecto infecto, húmedo y goteante. Para conseguirlo le dibujé parches sin forma sobre el cuerpo indicando un tono de piel irregular, y después intenté que pareciera que su piel estaba húmeda resaltando la parte inferior de sus brazos. Esto da la impresión de que su cuerpo refleja ligeramente lo que tiene alrededor, lo que para mí, le hace parecer muy húmedo. Al estar hecho de basura, puede tener muchas texturas diferentes, pero esta vez he querido que parezca viscoso. Además, añadiendo detalles como insectos volando a su alrededor puede ayudar a indicar que su olor no es precisamente agradable.



CRIATURAS CRUJIENTES

Este coleguita con esa cabezota de forma extraña nos muestra otro tipo de dureza. Me refiero a una cualidad como de cáscara orgánica quitinosa y aceitosa. Líneas muy suaves sobre su cabeza nos ayudan a darle esa naturaleza fina y pulida. Recordad variar el ancho de línea cuando hagáis esto o no os quedará bien. Además, dibujar pequeños rectángulos negros, como los detalles de los brazos, nos ayuda a conseguir que nuestro monstruo tenga un aspecto más mecánico.

Recordad, siempre intentad plasmar la sensación de profundidad, peso y volumen. Aunque sólo veas un lado del objeto, el contrario (el que no podéis ver) seguirá existiendo en la realidad del cómic.

ENBAJAFORMA

Para un personaje tan repugnante, malhumorado, algo más que gordo y definitivamente insalubre como Mojo, buscaremos darle un aspecto con manchas en la piel. Estos detalles extras en el dibujo nos mostrarán, de nuevo, volumen. Como consigo esto en este caso concreto es difícil expresarlo con palabras (al menos para mí). Pero, en parte, tiene que ver con el ángulo del lápiz cuando estamos cerca de las áreas de sombra de Mojo, y también con todas esas manchas dibujadas sobre su cuerpo. Practicad, acabaréis haciéndolo bien.

Fijaos también en que el pan del sándwich de Mojo tiene una textura similar a la de la naranja de la primera página.

Y esto es lo correcto; pensad que no se trata realmente de un trozo de pan, es el dibujo de un trozo de pan. No tenéis que comerlo. Vuestro trabajo simplemente consiste en transmitir la sensación de realidad a cualquier objeto que estéis dibujando. Se trata de dibujo, no de fotografía.



ESPEJITO, ESPEJITO

¿Qué me decís de la tarea de dibujar a un personaje "super-reflectante" y "ultra-suave"?

Podéis intentar dibujar todos los objetos que tenga alrededor reflejados en su superficie, pero queréis terminar este dibujo antes de que os salgan canas, ¿verdad? Intentadlo dibujando líneas de diferente grosor paralelas al contorno de su cuerpo. También sugeriría algunos reflejos y brillos en diferentes áreas de su cuerpo. Todo esto nos ayuda a

mostrar que nuestro personaje es muy reflectante sin tener que dibujar todos sus reflejos y volverte loco en el proceso.

Recordad que sólo estáis intentando dar la ilusión de realidad, no creando realidad. Creedme, no podréis hacerlo, lo he intentado.

NOTA

LOS FUNDAMENTOS

"Mi mayor error al principio de mi carrera fue no concentrarme en la estructura esencial, básica. Estaba más concentrado en darle un buen aspecto al acabado de mis dibujos, y mi trabajo sufrió de una falta de fundamentos sólida".

- Steve McNiven, *Ultimate Secret*.



Y CON ESTO TERMINAN los ejercicios de hoy. Recordad, sólo porque yo dibuje las texturas de esta manera no quiere decir que vosotros tengáis que hacerlo igual. Hay muchos otros dibujantes de cómics fenomenales como Bruce Timm o Mike Mignola que pueden transmitir mundos enteros sólo con tres puntos y un pincel. (¡Dios, odio a estos tipos!).

Y recordad esto: cuando tengáis que dibujar una naranja, COGED UNA NARANJA. Está muy bien fijarse en cómo dibujan los demás las cosas, pero de vez en cuando, echad un vistazo a objetos reales. Creedme, esto os ayudará en todos vuestros dibujos.

Y un apunte final antes de despedirme: mientras la trates con respeto, la textura será tu amiga. Y ahora, empezad a caminar, ¡nenazas!

Las geniales texturas de Art Adams se pueden ver en todos sus cómics como X-Men de Marvel, Monkeyman & O'Brien de Dark Horse o en Action Comics de DC.

SUPERFICIES METÁLICAS

POR JIM CALAFIORE

Metal. Junto con el spandex y el cuero, es la textura más importante del mundo del cómic. Elimínalo, y un montón de superhéroes correrán por ahí con las manos vacías, medio desnudos o echando de menos una o dos extremidades (o seis o siete).

Por desgracia, el metal pulido no se puede representar gráficamente como si existiera de verdad, reflejando todo lo que hay a su

alrededor como si fuera un espejo. Esto no funciona en la continuidad viñeta-a-viñeta de los cómics (exceptuando algún efecto específico, como por ejemplo una cara reflejada en un escudo). Así que hacemos trampa. Confiamos en áreas de luz, en sombreados y en los reflejos lo suficiente para que los lectores lo vean como si fuera metal verdadero. Lo que no es tan fácil, sin embargo...

PÁSALO EN GRANDE

Una buena manera de empezar es con un sencillo ejercicio usando una esfera cromada. En la **Figura A**, dividimos la esfera con una gruesa línea negra que la cruza por el ecuador, designando la parte superior como "luz" reflejada y la parte inferior como "sombra". La fuente de luz en la **Figura B** está tras la esfera, iluminándola desde atrás; así se crea una gran área de sombra. La **Figura C** trae la fuente de luz a "nuestro" lado de la esfera; expandiendo la superficie de luz reflejada. En la **Figura D**, la luz se ha movido como si marcara las 10 en punto en un reloj. Fijaos en cómo el borde superior del área de sombra se curva sobre la esfera de manera diferente cada vez que cambia de posición la fuente de luz.

Hay dos puntos importantes aquí: Primero, siempre estad atentos y sed coherentes con las fuentes de luz. Segundo: hay que percibir la esfera como si fuera una forma tridimensional, no sólo como un círculo. Para interpretar cómo la luz juega sobre los objetos, tenéis que pensar en el objeto como si ocupara un espacio en el mundo real, especialmente cuando estamos trabajando con algo como las formas geométricas de las placas de una voluminosa armadura.

MANTÉNLOS PLATOS LIMPIOS

Aquí tenéis dos buenos ejemplos de chapa de armadura. La sencilla armadura del Juggernaut (**Figura E**) es genial para dibujar, especialmente ese casco con forma de proyectil. Las armaduras están hechas básicamente con formas geométricas muy pulidas y requiere formas simples en el momento de dibujarlas. Con Juggy he utilizado una fuente de luz desde atrás muy parecida a la **Figura B** y he separado la luz de la sombra con una fuerte y clara sombra negra. Aunque he resaltado el borde superior de su casco y los hombros con una línea de "reflejo" muy suelta, el sombreado de todo el conjunto está hecho de manera muy sencilla. (Normalmente termino el área sombreada en negro, pero con Juggy la he dejado abierta para conseguir un efecto concreto con su estado de ánimo).



FIGURA E

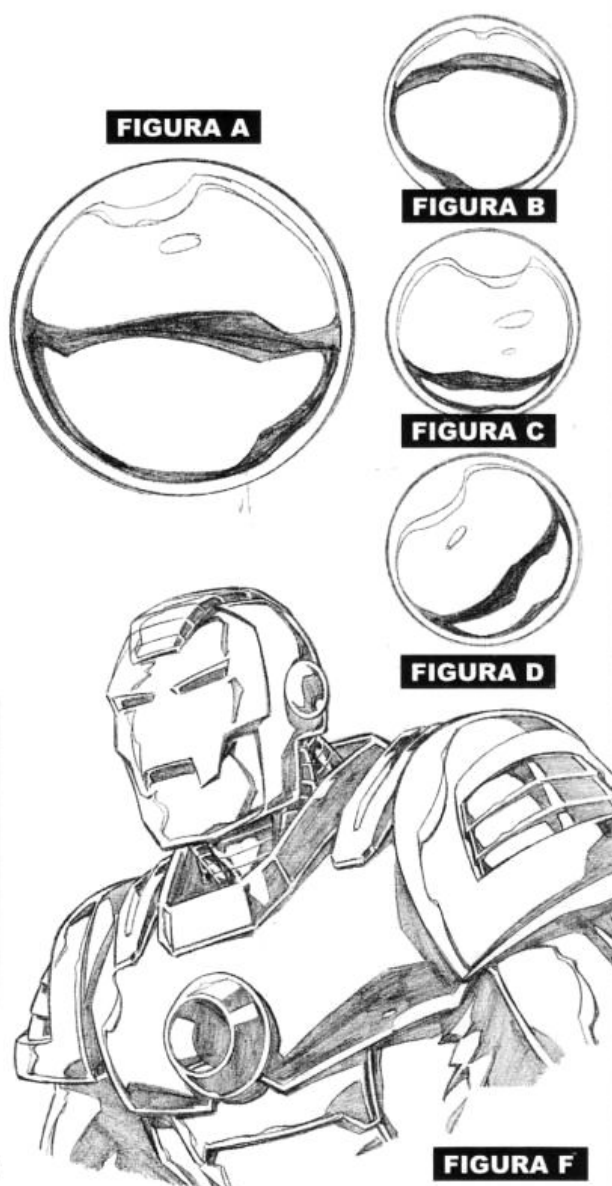


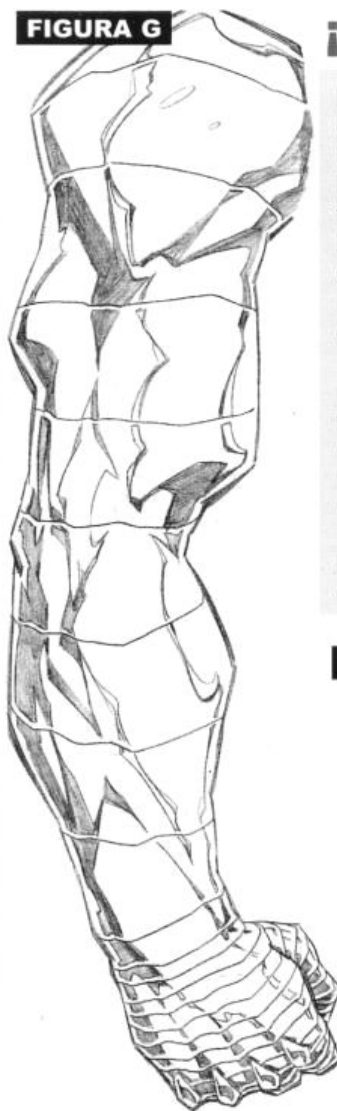
FIGURA F

Puede que la armadura de Máquina de Guerra (**Figura F**) os parezca más difícil de hacer que la de Juggy, pero si os concentráis en las partes en lugar de en la armadura completa, veréis que no es así. Muchas armaduras "voluminosas" como ésta, pueden desmontarse en varias piezas geométricas: el semicírculo de la hombrera, las paredes verticales del collar octogonal, la media esfera de la tapa de la oreja, la forma cuadrada de las placas del pecho, etc. Con una fuente de luz consistente, cada parte puede dibujarse con las dimensiones adecuadas.

SUPERFICIES METÁLICAS

FIGURA G

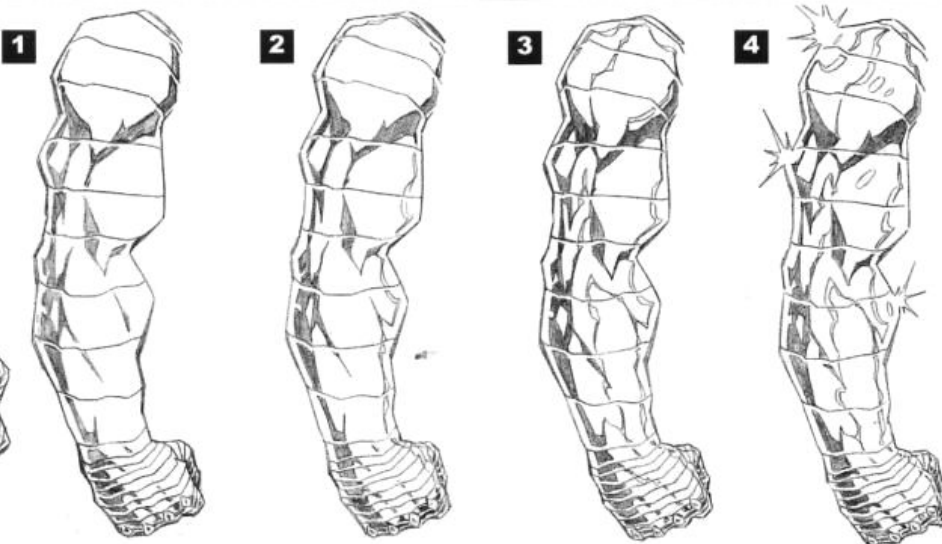
¡AMIS BRAZOS!



El metal ceñido sobre la piel tiene sus problemas específicos, la mayoría de los cuales dependen de un buen conocimiento de la estructura interna del cuerpo (huesos, músculos, etc.) porque será esto lo que influirá en las pautas del reflejo de la luz. Con este brazo derecho (**Figura G**), lo primero que he hecho ha sido escoger la fuente de luz (en "nuestro lado" del brazo, a las 2 en punto), lo que permite definir las áreas de sombra profunda creadas por las formas de los músculos. Después he añadido "líneas de reflejo", alineando la fuente de luz reflejada al lado derecho del brazo. Para la luz del interior del brazo, he usado algunas líneas dobles siguiendo y acentuando la dramática manera en la que la irregular musculatura capta la luz. Las líneas sobre el metal ceñido sobre la piel pueden añadir vida y atractivo, pero tened cuidado de no volveros locos recargando el dibujo y no eliminéis la estructura interna.

Las Figuras de la **G1** a la **G4** nos muestran diferentes grados de brillo. Para una apariencia mate, sin pulir (**1**) sombrear sólo las áreas de sombra profunda, dejando el resto sin reflejos. Una única línea de brillo a lo largo del lado opuesto del brazo (**2**) le da un aspecto más pulido. El número 3 está todavía mucho más pulido, cada curva y cada hendidura recogen luz y sombra y después lo reflejan de vuelta. Normalmente me reservo este pulido ultra brillante (**4**) para armaduras alienígenas o para armaduras recién estrenadas. Un par de reflejos en forma de estrella y unos pequeños óvalos reflejando la fuente de luz, y conseguiréis este "super-brillo".

También debéis fijaros en que estos brazos están formados por bandas metálicas. Dejando un pequeño hueco en el sombreado en la parte inferior de cada banda, acentuaréis el hecho de que el metal está dividido en capas unidas unas a otras.



HOMBRES DE METAL

La piel metálica, para personajes como Silver Surfer, no presenta ningún problema nuevo, exceptuando que necesitas expresar la fluidez de una manera más general. Tomando aisladamente el brazo derecho del Surfer plateado (a la derecha) y comparándolo con los brazos de la sección anterior podréis ver que se parece bastante, excepto por una mayor delineación de la estructura muscular del brazo del Silver Surfer intentando que parezca más ajustado que la funda metálica del ejemplo anterior. Este efecto se puede pronunciar más, hasta el punto de que cada músculo sea un bulto metálico por separado - cada brillante músculo se separa de los demás con contornos muy marcados (por ejemplo, la forma metálica de Coloso). Esto vuelve a necesitar un profundo conocimiento de las estructuras musculares implicadas.



¡EL METAL VIVE!

Aquí tenéis algunas técnicas rápidas con manchas de sombra que conseguirán que vuestros metales existan en un espacio tridimensional real. Si volvéis a los ejemplos de las páginas anteriores, veréis que he estado usando estas técnicas todo el rato.

En el brazo izquierdo de Máquina de Guerra (**Figura H**), he sombreado los distintos componentes (la hombrera, el brazo y el guantelete), como si no estuvieran conectados unos con otros. Cada parte tiene su propia forma, pero en conjunto, queda demasiado plano. En la **Figura I**, he hecho el esfuerzo de considerar cómo cada una de las piezas afecta a las otras. El guantelete proyecta una sombra sobre el antebrazo, y la hombrera lo hace sobre el biceps. Comparando las dos, la ilustración completa resalta considerablemente más en la **Figura I**.

FIGURA H

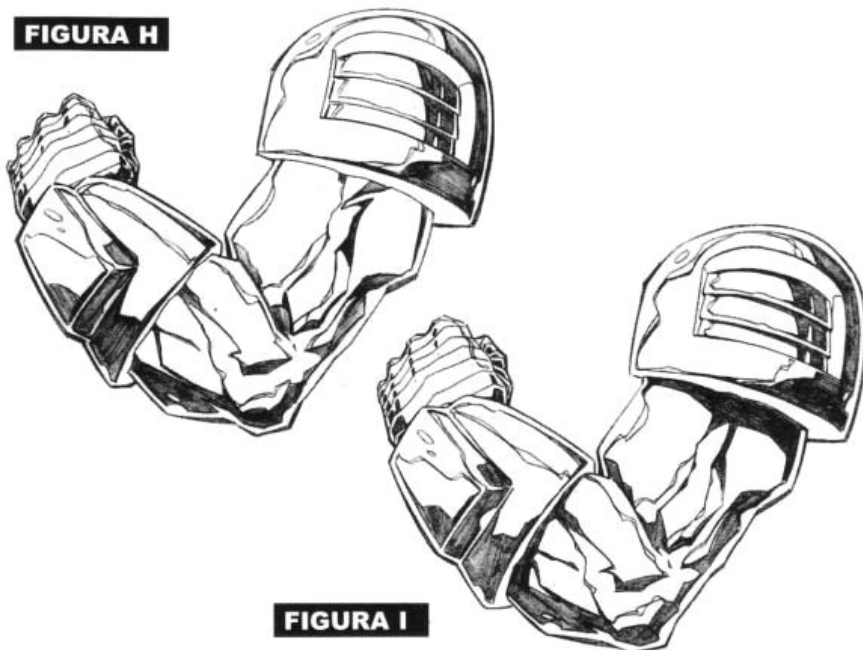


FIGURA I

HALOS

Dejar un fino margen blanco (conocido como halo) entre el sombreado y el contorno del brazo (**Figura J**) es la manera más sencilla de dar a entender que una superficie refleja la luz. Los halos se pueden alterar para conseguir efectos diferentes. Aumentando la profundidad del halo (**Figura K**) indicamos una potente fuente de luz secundaria. Para aumentarlo, hasta conseguir que la fuente de luz secundaria sea extremadamente brillante, he quitado cualquier detalle del área del halo en la **Figura L**. Esto último reservadlo para ocasiones especiales.

NOTA

PENSAD EN VUESTRA FORMA FÍSICA.

"Tenemos trabajos sedentarios y estamos hasta horas intempestivas realizándolos, y físicamente, es realmente demoledor. Así que salid un poco y haced ejercicio, corred, cualquier cosa. Si estáis pensando en dedicaros al mundo del cómic, es bueno que tengáis el espíritu competitivo que consigues practicando algún deporte".

- Jim Lee, *All-Star Batman & Robin*.

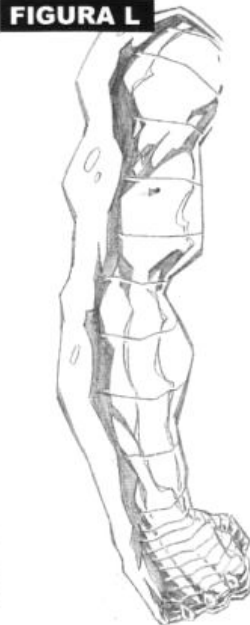
FIGURA J



FIGURA K

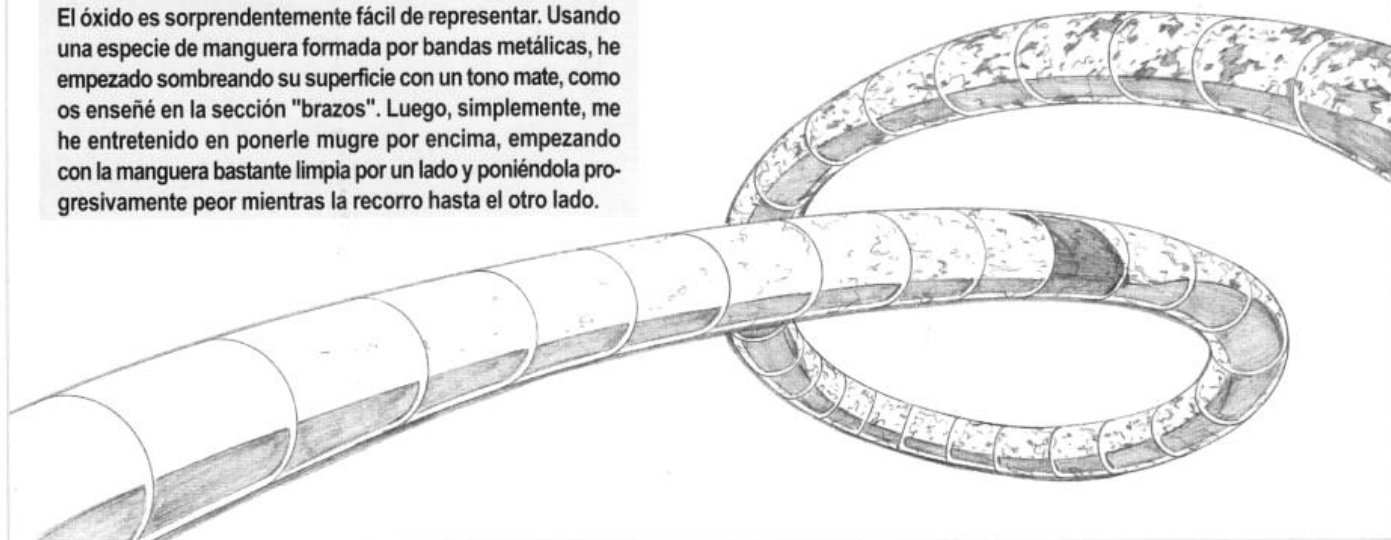


FIGURA L



METALSUCIO

El óxido es sorprendentemente fácil de representar. Usando una especie de manguera formada por bandas metálicas, he empezado sombreado su superficie con un tono mate, como os enseñé en la sección "brazos". Luego, simplemente, me he entretenido en ponerle mugre por encima, empezando con la manguera bastante limpia por un lado y poniéndola progresivamente peor mientras la recorro hasta el otro lado.



SUPERFICIES METÁLICAS

PLANCHAS ESOS NERVIOS

Básicamente todo lo que hemos considerado hasta ahora se puede ver en esta ilustración de Iron Man. (Dibujé esta armadura en el *Iron Man* #325). He marcado una fuente de luz muy potente en su rayo repulsor y he dejado que la luz juguete sobre las formas de su armadura: la pieza del casco, las placas pectorales y los guanteletes, y todo el metal que envuelve sus piernas, torso y brazos (en forma de tiras sobre sus bíceps y muslos). Al sombreado más sencillo de las placas de la armadura se contraponen un sombreado más fluido y suelto en las zonas donde el metal está ceñido sobre la piel. Las manchas de sombra consiguen contrastar las zonas de la armadura solapadas sobre otras, especialmente la gran sombra tras el casco y a lo largo del hombro, empujando el casco hacia nosotros de manera convincente. He jugado con algunos reflejos sueltos (la mayoría a lo largo de la parte ceñida a la piel, pero también sobre el casco), añadiendo unos cuantos puntos ovalados de luz reflejada para animar un poco el dibujo. No le he puesto brillos de ninguna clase, porque creo que la armadura de Iron Man tiene mejor aspecto cuando no está recién estrenada.

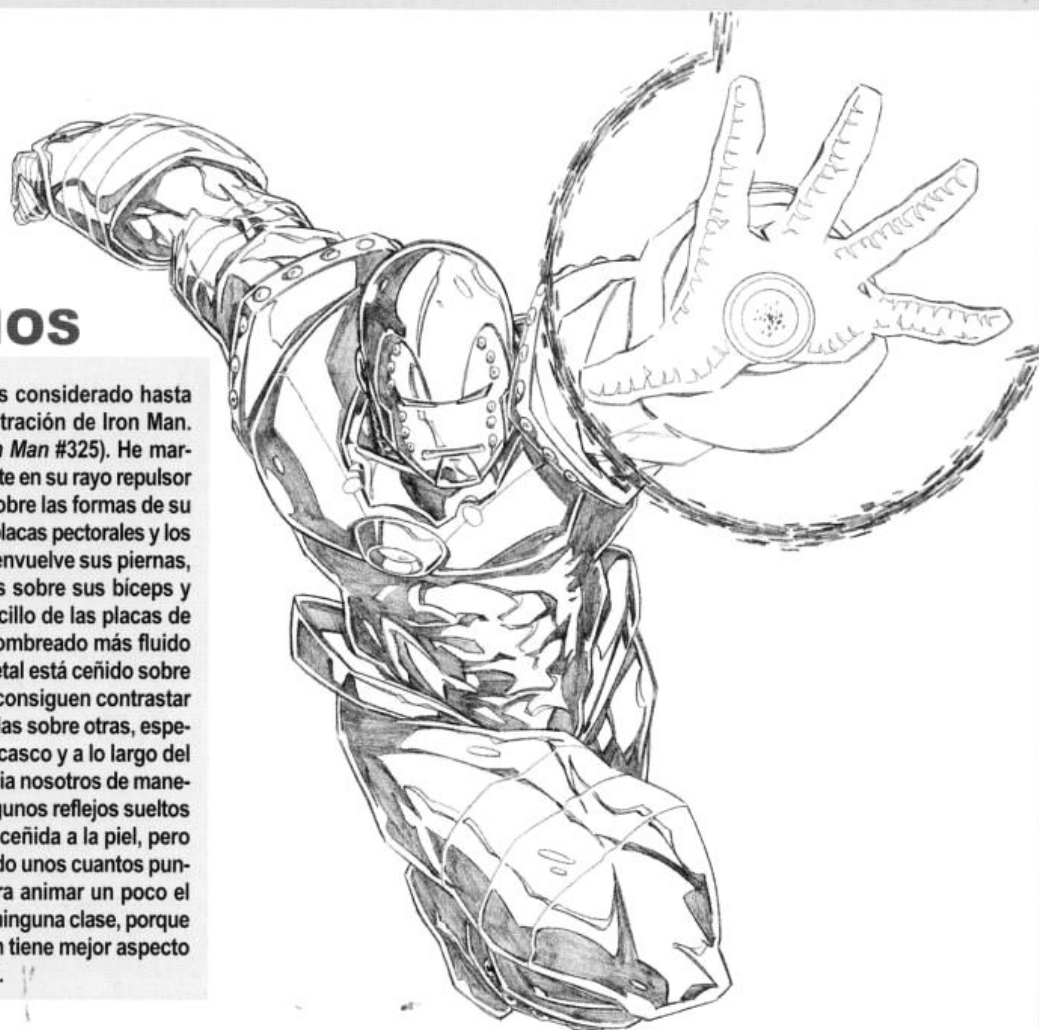


FIGURA M



¡TRAEDME MÁS ARMAS!

Y para acabar, ¿qué superhéroe no está perdido sin sus accesorios? El escudo del Capitán América es un perfecto ejemplo de esferas con poca profundidad (**Figura M**), lo que le hace tener su propio y único sistema de sombras y reflejos. Tanto las áreas sombreadas como las brillantes tienden a irradiar desde el centro. He exagerado bastante el efecto para que entendáis lo que quiero decir.

Y las pistolas son siempre divertidas. Además, es más fácil que parezcan de metal de lo que os podéis creer. Como ocurría con la armadura de Máquina de Guerra, todas las pistolas se pueden dividir en diferentes piezas con su propia forma geométrica. Simplemente, elegid una fuente de luz y dejáros llevar.



LAS TÉCNICAS METÁLICAS

varían mucho de un artista a otro. La mía definitivamente no es la única manera de manejar metales, pero es el estilo que creo que me funciona mejor. Si alguno de los consejos de arriba conecta con alguno de vosotros, cogedlo y hacédlo parte de vuestro estilo. Y de eso es de lo que se trata: buscad entre varios estilos y técnicas, conectadlos y moldeadlos; y acabaréis consiguiendo un estilo propio.

VEHÍCULOS

POR SEAN CHEN



Muchos podéis pensar que no es justo que algunos superhéroes puedan volar mientras que otros no pueden. Pero no os enfadéis, porque los que no vuelan tienen algo que sus homólogos voladores no tienen: coches o naves molonas. El que sean más o menos molones dependerá de vuestra habilidad para diseñarlos y dibujarlos.

En la universidad me gradué en diseño industrial; esto me inculcó mucho amor por el diseño y por el dibujo de

objetos creados por el hombre. Por eso estoy aquí, para enseñaros todo sobre el dibujo de vehículos. Tanto si se trata del Quinjet de los Vengadores o simplemente del atrezzo que necesita cualquier escena en la calle, los vehículos están por todas partes. Así que coged el carné de prácticas y ajustaros el cinturón de seguridad. Estáis en el camino correcto para conseguir vuestra licencia artística.

CUIDADODELCOCHE

Empecemos con un coche básico - podemos dividir el proceso en cuatro fáciles pasos. Primero: hago la forma general dentro de una caja para determinar el tamaño, el punto de vista y la proporción (**Figura A**). En esta fase lo único que queremos conseguir es abocetar la forma general del coche para tener unos parámetros que podamos seguir en los siguientes pasos. Es siempre una buena idea evaluar lo que vais consiguiendo en cada paso; así os aseguraréis de que acabáis el dibujo conservando la visión inicial que teníais antes de poneros a dibujar.

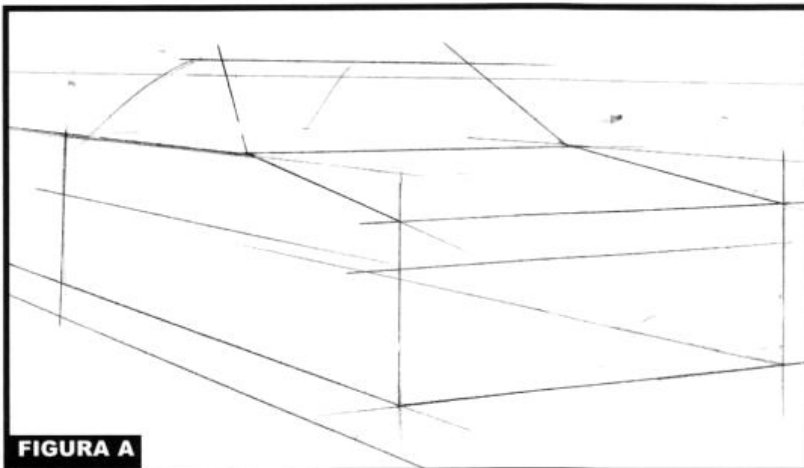


FIGURA A

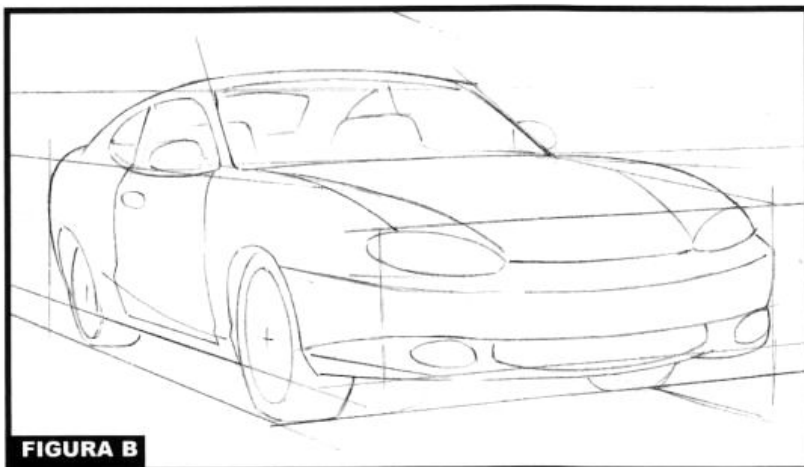


FIGURA B

OH SÍ,
¡ESTO ES LO QUE
BUSCABA!

HOLA AMANTES DEL
METAL... ¿SABÉIS POR QUÉ
TENGO SIEMPRE TAN BUEN
ASPECTO?

PREGUNTADLE A MI
COLEGA SEAN...



Segundo: he dibujado la mayoría de las formas del coche, siguiendo cuidadosamente las líneas de la perspectiva para asegurar una estructura correcta y la simetría adecuada (**Figura B**). Muchos coches -sobre todo los deportivos- están hechos a base de curvas; pero tenéis que ir con cuidado con las líneas rectas de perspectiva de donde vienen esas curvas para que el resultado del dibujo sea convincente.

NOTA

EL DINERO HABLA.

"Si tu objetivo es hacerte rico, aprende a invertir en la Bolsa. Si tu objetivo es que la gente te adore, aprende a tocar la guitarra y conviértete en una estrella del rock. El arte os castigará y tendréis que amar ese castigo".

- Darick Robertson, *Rondador Nocturno*.

VEHÍCULOS

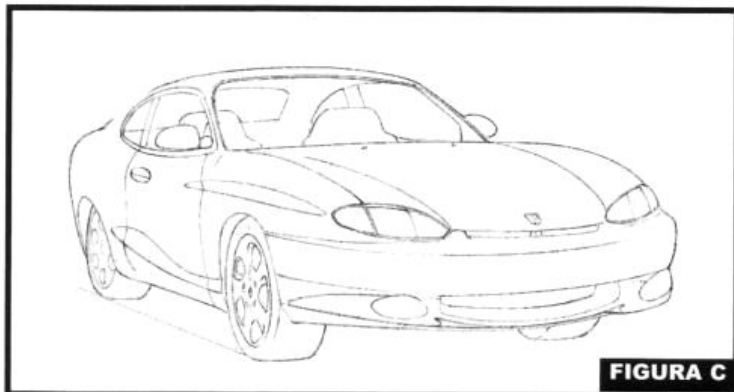


FIGURA C

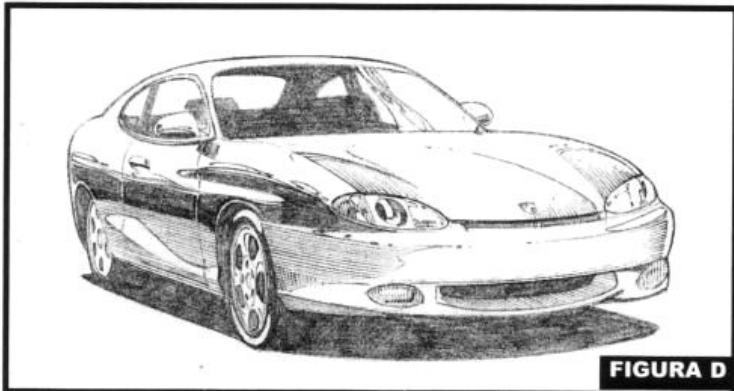
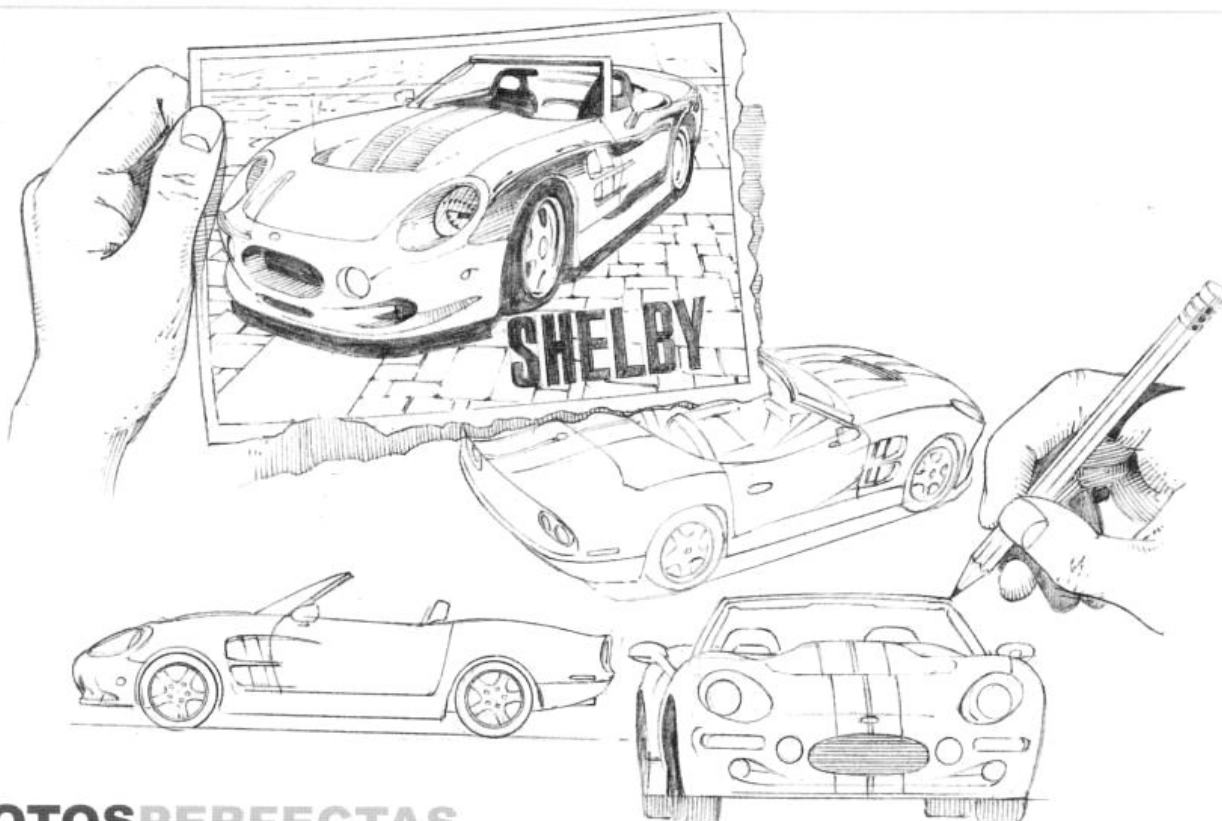


FIGURA D

Tercero: he continuado añadiendo más líneas para embellecer el coche y cada una de sus partes y formas (**Figura C**). Trabajad siempre de lo general a lo concreto; esto es, aseguraos de que la forma general de los faros está en el lugar correcto y con el tamaño correcto antes de añadir cualquier detalle, por ejemplo, las formas del interior del faro o la textura de los cristales. En esta fase ya tenemos finalizada la línea del dibujo completo.

Cuarto: he añadido luces y sombras (**Figura D**). Esto le aporta peso y solidez al dibujo además de proporcionarle realismo. En cualquier coche, necesitaremos dibujar metales pintados, cromados brillantes, vidrios transparentes... Fijaos en cómo se ven estos materiales en la vida real, y dadles un estilo que logre transmitir las cualidades de cada uno. ¡No olvidéis la sombra en el suelo! Y, como las ventanas son transparentes, podréis ver la silueta del interior del coche a través de las otras ventanas. Fijaos en cómo el resplandor parcial que vemos en la parte derecha nos sugiere la presencia de un parabrisas oscureciendo la silueta del interior. ¡Ah! ¿No podéis oler a lo que huelen los coches nuevos?

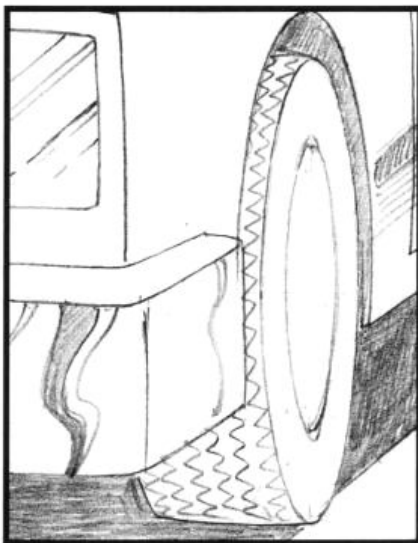


FOTOSPERFECTAS

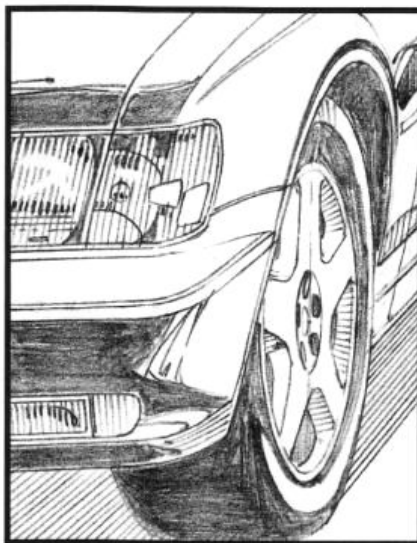
Debido a que los coches son máquinas muy complejas, me gusta usar un buen material de referencia, especialmente si el coche va a tener protagonismo en la historia. Muchas veces, el ángulo del coche que estáis dibujando no encajará con la imagen del coche que tengáis en la foto, así que tendréis que aprender a improvisar. Una técnica muy útil es desarrollar la habilidad de rotar el coche en vuestras mentes y poder extrapolar cualquier vista o ángulo que necesitéis. No es tan difícil como pensáis: en realidad, toda la información que necesitáis está en una buena imagen con un ángulo de 3/4. La única parte que no vemos es la trasera. Recordad, un coche es simétrico, y encaja dentro de una caja básica de perspectiva. Sólo tenéis que aseguraros de que el coche mantiene las mismas proporciones y que no se hace más largo o más corto cuando cambiamos el ángulo de visión.

¿ENTIENDES LA REFERENCIA?

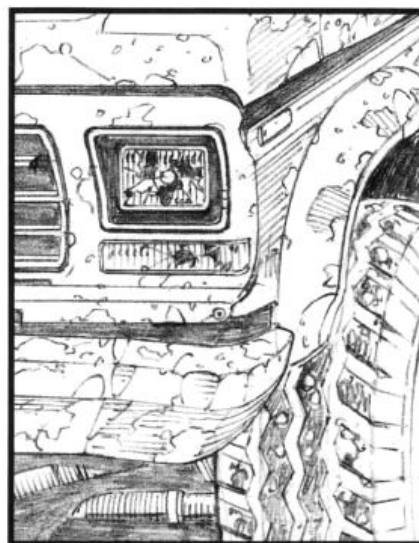
No puedo enfatizar más la importancia de las referencias, tanto si utilizáis fotos, revistas, anuncios de televisión o incluso vuestro propio coche aparcado en el jardín.



Este dibujo carece notablemente de información. Todos podemos ver la imagen de un coche en nuestras mentes, pero cuando tenemos que dibujarlo no podemos recordar los detalles específicos. Esto normalmente nos conduce a un dibujo muy chapucero.

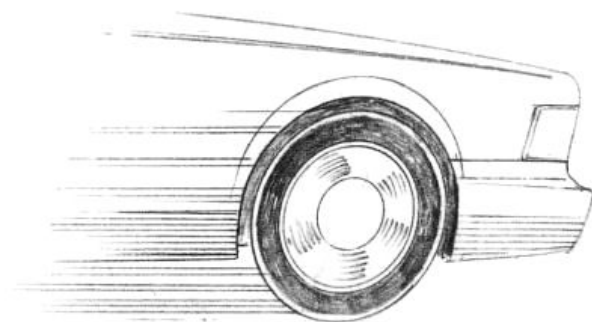


Éste me gusta más. Este dibujo no está calcado ni copiado, pero hemos usado referencias para entender la forma de los detalles y fijarnos en lo bien acabado que está. Todo junto nos dice, "es un reluciente coche nuevo".



Éste no. Para conseguir este efecto, tenéis que ser muy observadores. ¿Qué hace que un coche parezca tan machacado? Utilizar diferentes técnicas de dibujo añade realismo de variadas maneras. Recordad: no dibujéis todos los coches brillantes como si estuvieran en el concesionario.

CORREDOR VELOZ



Os habréis dado cuenta de un fenómeno que le ocurre a los coches en los cómics... ¡Todos pueden volar! Esto raramente sucede en la vida real, pero en los cómics, no hay nada como unos bonitos neumáticos, porque, a menos que esté aparcado, los neumáticos nunca tocan el suelo. Aquí la regla es: dibujad siempre vuestro coche como si estuviera implicado en una impresionante persecución en San Francisco.



Importante: Imágenes rodadas por un especialista en un circuito cerrado. No hagáis esto en casa.

VEHÍCULOS

HAZLOSMOLONES

Incluso más divertido que dibujar un vehículo real es poder hacer vuestros propios diseños. Los vehículos son cada vez más elegantes desde que las líneas rectas y angulosas han ido dando paso a líneas curvadas y sexys, pero esto no es una máxima universal. Muchos vehículos realmente bonitos - los aviones invisibles al radar, los HUMMERS o los Lamborghinis - suelen ser más planos y angulosos. Mirad la mayor cantidad de diseños de vehículos que

os sea posible: naves militares, coches deportivos, anime, películas de ciencia ficción y demás. Unas palabras sobre diseño: he dibujado tres naves diferentes para enseñaros lo que transmite el diseño de cada una. Vuestra preocupación principal cuando diseñéis cualquier clase de vehículo tiene que ser saber qué formas y detalles van a mostrarnos el propósito de nuestra máquina. Después de esto, podéis buscar la manera de que parezca molona.

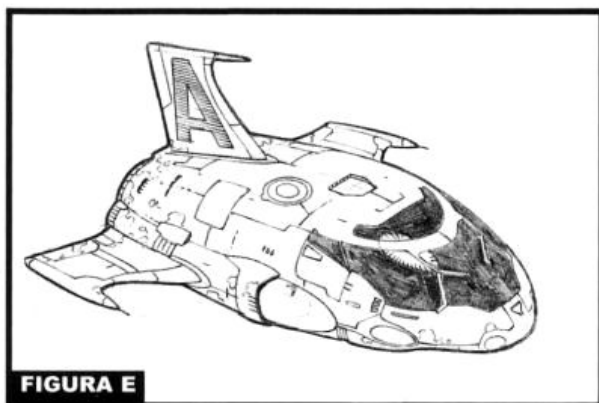


FIGURA E

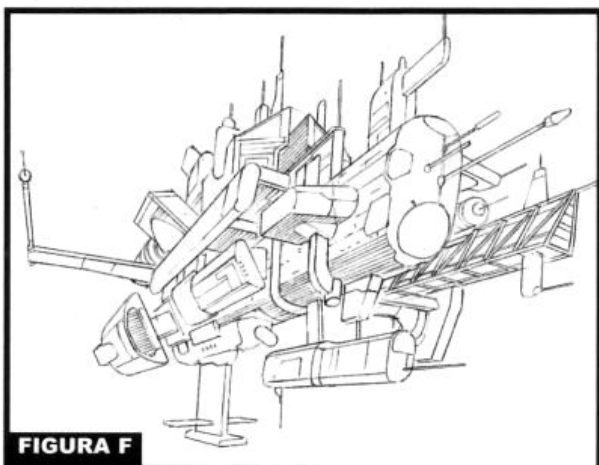


FIGURA F

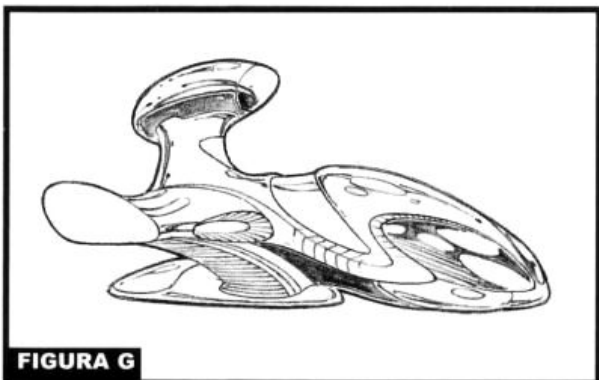


FIGURA G



Figura E. ¿Qué información nos transmite este Quinjet de los Vengadores? Sabemos que es tecnología de un futuro cercano debido a las reconocibles partes derivadas de los aviones actuales, como las alas, el parabrisas, las entradas de aire, la colocación del armamento, etc. Tenemos indicios sobre su tamaño (tan grande como un autobús) debido a la forma simplista del contorno de la nave y a la escala de las partes que reconocemos. Fijaos en el desgaste de la superficie. Esto nos dice que la nave es "real" y que lleva tiempo siendo usada.

Figura F. ¿Y qué información podemos conseguir del diseño y el dibujo de esta otra nave? Fijaos en el ángulo de abajo a arriba y en la perspectiva extrema. Esto, junto con la complejidad y las formas rectilíneas, nos dice que esta cosa es enorme (del tamaño de un rascacielos o mayor). El diseño también indica tecnología del futuro lejano pero creada por el hombre.

Figura G. Las formas extrañas y orgánicas de este vehículo, junto con la total falta de reconocible tecnología humana, nos dicen que esta nave es de naturaleza alienígena. También tiene un brillo de otro mundo. Incluso con un diseño extraño y alienígena, es todavía posible ver cosas que nos indican su tamaño. Las proporciones de sus partes nos informan de que su tamaño está entre los de las dos naves anteriores.

ESTO ES UNA MIRADA RÁPIDA a una lección bastante complicada. Si vuestros resultados dejan mucho que desear, tened paciencia. La clave es la práctica, toneladas de práctica. Lo que, si os parecéis a mí, no os importará hacer. La mejor manera de dibujar buenos vehículos es que os guste dibujarlos. Una vez dominéis el arte de diseñar y dibujar transportes, vuestros héroes se moverán con estilo; ya sea por mar, tierra, aire o incluso en el espacio.

Sean Chen es incapaz de conducir a menos de 80 Km./h. Para ver más vehículos de los suyos, echad un vistazo a su trabajo en Iron Man, Lobezno y X-Men: The End de Marvel.

POR PETICIÓN POPULAR

Recopilando más de 14 años de las mejores lecciones sobre cómic aparecidas en la revista americana **Wizard**.



Comienza con las bases que todo dibujante necesita, paso a paso de la mano de **MICHEL TURNER**, **ADAM HUGHES**, **KEVIN MAGUIRE**...



Perfecciona tus habilidades. Todo lo que necesitas saber sobre figura humana, narrativa, fondos y muchomás con **JIM LEE**, **GARY FRANK**, **MIKE WIERINGO**...



Lleva tu dibujo hasta la máxima expresión con técnicas avanzadas con consejos profesionales de dibujantes como **ARTHUR ADAMS**, **PHIL JIMÉNEZ**, **GREG LAND**...



LECCIONES MAGISTRALES SOBRE CÓMIC!

EN ESTE NÚMERO ENCONTRARÁS CAPÍTULOS DEDICADOS A LA **PERSPECTIVA** (DESDE SU FORMA MÁS BÁSICA A LA MÁS AVANZADA), AL DIBUJO DE **CARAS**, **MANOS**, **PIERNAS**, **EXPRESIONES**, **PROPORCIONES**, ESCENAS DE **ACCIÓN**, ESCENAS DE **VUELO**, **LENGUAJE CORPORAL**, **FONDOS**, USO DE FOTOGRAFÍAS COMO **REFERENCIA**, **TEXTURAS**, **VEHÍCULOS**, SUPERFICIES **METÁLICAS** Y MUCHO MÁS.

INICIA ESTA COLECCIÓN SOBRE CÓMO DIBUJAR CÓMICS Y DE PASO COLECCIONA LOS MEJORES DIBUJOS A LÁPIZ DE TUS ARTISTAS FAVORITOS.

ISBN: 978-84-9670-632-3

